GRY NA PC I KONSOLE PC PS2 PS3 PSP X360 Wii DS

5/2009 (134)
CENA 8,90 ZŁ w tym 7% VAT
INDEX: 351555
ISSN 1509-0558
9 771509 055907 05
Numer 5/2009 (134) Maj

Click!

Technologie

Test słuchawek z mikrofonem

Wszystko, czego potrzebujesz, by rozmawiać w sieci. 78

TYLKO U NAS

Aktualności
PC PS3 X360
Akcja



Wracamy do Rapture!

- Pierwsza w Polsce zapowiedź kontynuacji kultowego BioShocka
- Opis nowych przeciwników i broni
- Sekrety fabuły

04

Recenzje
PC PS3 X360
Akcja



36

Vin Diesel w porywającej grze akcji. A nawet w dwóch. W cenie jednej!

Aktualności
PC PS3 X360
Akcja



30

Wielka draka na… Marsie. Sprawdzamy najbardziej destrukcyjną grę w historii!

Recenzje
PC
Strategiczna



40

Co wciąga bardziej niż World of Warcraft? Tylko ta strategia. Najlepsza w 2009?

Aktualności
PC PS3 X360
Strategiczna



14

Pełna podstępów i blefowania gra strategiczna od Ubisoftu. Wyłącznie u nas!

Tymon Smektała
redaktor naczelny



Generacja Click!

Tytuł powyższy to tytuł wstępniaka, który miał pojawić się w papierowym wydaniu Clicka numer 05/2009. Tekst miał traktować o tym, że dostrzegamy codziennie, jak powstaje całkiem spora społeczność graczy skupionych wokół naszego magazynu. To ludzie (wspaniali!), którzy czytają to, co umieścimy w piśmie, odwiedzają naszą stronę internetową i aktywnie udzielają się na forum. I nie ma dla nich znaczenia, czy piszemy o grach pecetowych, konsolowych czy multiplatformowych, bo doceniają wszystkie tytuły, których twórcy z szacunkiem podchodzą do graczy. Niestety zanim ruszyły maszyny drukarskie, szalejący na świecie kryzys dopadł i nas – ze względu na malejące wpływy reklamowe wydawnictwo podjęło decyzję o zawieszeniu magazynu. To nie likwidacja, ale na razie Click! nie będzie ukazywał się w dotychczasowej formie. Ponieważ jednak w momencie ogłoszenia tych wieści numer był już praktycznie gotowy, postanowiliśmy udostępnić go naszym fanom w postaci elektronicznej, praktycznie bez większych modyfikacji. W ten sposób chcemy podziękować wszystkim za 9 lat wspólnej przygody z grami. Która wcale się nie kończy!

Następny numer magazynu Click! w sprzedaży już…

W wydaniu 5/2009

Spis treści

Aktualności

Testy wersji beta

Recenzje

Podpowiedzi

Technologie

Działy stałe

Polecamy



BioShock 2
Kontynuacja kultowej gry akcji, jednej z najlepszych produkcji 2007 roku. Jako pierwsi w Polsce odkrywamy mroczne tajemnice podwodnego miasta Rapture – 10 lat po wydarzeniach znanych z oryginału. Nurkuj na **str. 4**!



Red Faction: Guerrilla
Twórcy Saints Row 2 powracają z grą, którą nazwać można tylko „GTA na Marsie". Testujemy jej wersję beta i... szczęki opadają nam do samej podłogi. Nie było jeszcze shootera z tak destrukcyjnym arsenałem! Koniecznie zajrzyj na **str. 30**.

Zawartość płyty

Wersje demo
Age of Booty • Monsters vs. Aliens • The Maw • Tom Clancy's HAWX • Watchmen: The End is Nigh

Trailery
Batman: Arkham Asylum • BattleForge • C&C: Red Alert 3 – Powstanie • The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Łatki
Call of Duty: World at War, Patch 1.2 do 1.3 • Tom Clancy's: HAWX, Patch 1.01

Programy
AVG Anti-Virus Free Edition 8.5 Build 283a1450 • Internet Explorer 8 Win XP • Internet Explorer 8 Win Vista • Skype 4.0 • TeamSpeak 2 RC2

Sterowniki
ATI Catalyst 9.3 for Win XP 32 • ATI Catalyst 9.3 for Win Vista 32



Prezentację BioShocka 2 rozpoczyna przebudzenie bohatera. W tej części jest nim... Big Daddy!


Ubrany w kombinezon bohater będzie mógł opuścić Rapture. Poruszanie się po dnie będzie jednak ograniczone do korytarzy.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Witaj, tatuśku!

» BioShock 2

Głęboko pod powierzchnią oceanu, w podwodnym mieście Rapture cisza wypełnia puste korytarze. Przerywa ją tylko miarowy odgłos ciężkich kroków.

Która gra okaże się zwycięzcą podsumowania „Najlepsza produkcja 2009 roku"? By dać ostateczną odpowiedź na to pytanie, jest oczywiście jeszcze za wcześnie – na pewno jednak konkurencja jest bardzo silna. O względy graczy i recenzentów zabiegać będą takie tytuły, jak Mass Effect 2, Assassin's Creed 2 i wiele innych, równie głośnych i oczekiwanych. We wszystkie – to już pewne – zagramy przed gwiazdką, a każda będzie starała się zrobić na nas jak największe wrażenie: wciągającą, niebanalną fabułą, olśniewającą grafiką, klimatyczną, napędzającą akcję oprawą muzyczną i emocjonującą rozgrywką. Jedną z nich będzie BioShock 2, kontynuacja hitu z 2007 roku, unikatowe połączenie FPS-a i erpega, które do strzelanin i eksploracji korytarzy dodaje także dużą dawkę... filozofii. Jako pierwsi w Polsce mieliśmy okazję zobaczyć tę grę w akcji. Podobało się? I to jak!

Zostań Tatuśkiem!

Oryginalny BioShock zdobył popularność z wielu różnych powodów. Jednym z najważniejszych była bez wątpienia niezwykła wizja świata, konsekwentnie i z dużym wyczuciem zrealizowana przez twórców, studio Irrational Games/2K Boston, a następnie przeniesiona na ekrany komputerowych monitorów i telewizorów HD podpiętych do next-genowych konsol.

Fabuła jedynki toczy się w podwodnym mieście Rapture, które zgodnie z założeniem miało być ukrytą pod powierzchnią oceanu oazą dla najwybitniejszych przedstawicieli ludzkości: artystów, myślicieli, wielkiego formatu finansistów i innych wyjątkowych osobowości. W czasach swojej świetności metropolia olśniewała przepychem, ale w momencie rozpoczęcia rozgrywki była już ruiną zniszczoną i zdewastowaną przez... jej własnych mieszkańców.

Przyczyną, dla której najwybitniejsze umysły epoki (akcja toczyła się na początku lat 60.) zmieniły się w niszczycieli, było odkrycie substancji o nazwie Adam. To odnaleziony w pewnym bardzo rzadkim gatunku morskiego ślimaka aktywny genetycznie specyfik, który jego posiadaczom daje nadludzkie umiejętności – pozwala szybciej się przemieszczać, wyżej skakać, korzystać z telekinezy czy strzelać ładunkami elektrycznymi z opuszek palców.

Ze względu na cenę specyfiku nie był on jednak dostępny dla wszystkich i pozwolić sobie na niego mogli tylko najbogatsi mieszkańcy Rapture. To doprowadziło najpierw do konfliktów między biedakami a lepiej uposażonymi, później zaś do próby sił między Andrew Ryanem, założycielem Rapture, i Frankiem Fontaine'em, jego partnerem w interesach. Drugi z nich chciał udostępniać Adam za darmo, ale fundator miasta nie chciał się na to zgodzić, w efekcie czego zwolennicy obu panów chwycili za broń. To właśnie długotrwałe walki między nimi zniszczyły Rapture. Jego korytarze i zakamarki zapełniły się tzw. splicerami, zdeformowanymi ofiarami niewłaściwego użycia (lub nadużywania) substancji; Małymi Siostrzyczkami (Little Sisters), dziewczynkami z sierocińca nauczonymi od dziecka zbierać Adam z martwych ciał; oraz Wielkimi Tatuśkami (Big Daddies), potężnymi, uzbrojonymi w zabójcze wiertło ochroniarzami dzieci.

Jednym z Tatuśków – a dokładniej pierwszym, prototypowym modelem Big Daddy'ego – pokierujemy w drugiej części gry. To zmiana, która powinna spodobać się fanom oryginału. W je-

Miasto mutantów

Mieszkańcy Rapture, niegdyś najwspanialsi przedstawiciele rodzaju ludzkiego, w wyniku używania substancji Adam zmienili się w odrażających mutantów, kierujących się morderczymi instynktami.



Ceiling Crawler
Wysoki, chudy i bardzo mobilny. Ten splicer potrafi przemieszczać się po ścianach i sufitach, a ciosy zadawane przez jego długie łapska... bolą!



Lady Smith
Niegdyś dama z wyższych sfer, teraz paskuda z brzydką stopą. Szybka, lubi doskakiwać do bohatera i zadawać serie błyskawicznych ciosów.

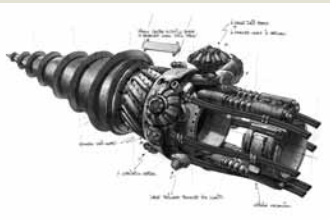


Toasty Splicer
Jeden z podstawowych modeli splicerów, znany z oryginału. Toasty nazywa się podrywaczem, choć trudno w to uwierzyć, patrząc na niego.

Arsenał tatuśka

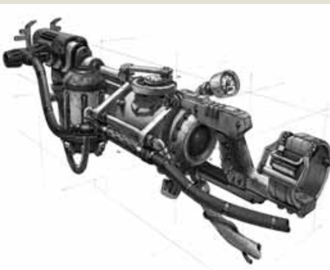
Jedną z korzyści wynikających z bycia Big Daddym jest możliwość korzystania z zabójczych zabawek, jakie ma do swojej dyspozycji ten gigant.

Wiertło (Drill)



Narzędzie górnicze, które w rękach Tatuśka staje się bronią. Jego użycie zawsze wywołuje fontanny krwi.

Kołkownica (Rivet Gun)



Skomplikowane urządzenie do wbijania kołków. W kamień, metal, drewno, części ciała...



W BioShocku 2 będzie można jednocześnie korzystać z plazmidów i broni. Otwiera to nowe możliwości, szczególnie w sezonie grillowym.



» Wiertło Big Daddy'ego może stać się jedną z najpopularniejszych broni w historii gier. Głównie z powodów widocznych obok...

dynce wcielaliśmy się w faceta o imieniu Jack, jedynego ocalałego z katastrofy lotniczej, jaka miała miejsce nad Rapture. Co prawda w końcowej sekwencji gry ubierał skafander Big Daddy'ego – tu jednak wcielimy się w Tatuśka naprawdę. Oznacza to, że będziesz mógł korzystać z jego broni (wiertła i kołkownicy), jak on staniesz się bardzo odporny na obrażenia i mało kto będzie ci w stanie podskoczyć. Splicerzy, którzy w pierwszej części gry stanowili spore wyzwanie, teraz będą groźni tylko w grupie. Jedynymi przeciwnikami godnymi bohatera dwójki będą więc tylko inni Tatuśkowie oraz pewien zupełnie nowy element ekosystemu Rapture. Duża Siostra!

10 lat później

Akcja BioShocka 2 toczy się dziesięć lat po zakończeniu oryginału (a dokładniej jednego z dwóch zakończeń), w którym Jack uratował z Rapture grupę Małych Siostrzyczek i wywiózł je z podwodnego miasta na suchy ląd. Jedna z nich nie potrafiła znaleźć się w nowym otoczeniu i po jakimś czasie powróciła do zatopionej metropolii, pragnąc przywrócić w niej porządek, który zapamiętała z dzieciństwa. Przede wszystkim: Siostrzyczki zbierające Adam z nieboszczyków oraz pilnujących ich Tatuśków.

W tym celu dziewczynka (a raczej już młoda kobieta) zbudowała dla siebie kombinezon wzorowany na tym, jaki nosi Big Daddy, ale w wersji „girl power" – m.in. z uroczymi różowymi wstążeczkami na konstrukcji podtrzymującej butlę z gazem zamontowaną na jej plecach. Strój ten pozwala jej poruszać się w błyskawicznym tempie, daje akrobatyczną skoczność i – mówiąc najogólniej – zamienia Siostrę w prawdziwą zabójczynię. Dzięki niemu może ona też swobodnie opuszczać Rapture, co wykorzystuje do porywania małych dziewczynek z nadmorskich miejscowości (patrz: ramka „Co się czai w morzu?"). Uprowadzone kilkulatki zamienia na miejscu w nowe Little Sisters, oddawane potem pod opiekę Tatuśkom.

Tym praktykom sprzeciwia się jednak prototypowy Big Daddy. Dlaczego dokładnie i jaki właściwie jest cel jego działań – tego niestety nie wiemy. Firma 2K Games bardzo oszczędnie wydziela informacje na temat gry, nie ujawnia niczego, co nie zostało przeznaczone do publikacji, i nawet tortury, jakim poddałem jej przedstawiciela, nie doprowadziły do uchylenia choćby malutkiego rąbka tajemnicy.

Na pewno jednak działania, jakie w Rapture podejmuje prototyp, są sprzeczne z zamierzeniami Dużej Siostry – w trakcie gry może on zabijać innych Tatuśków i adoptować Little Sisters. Wprowadza to do gry bardzo ciekawy mechanizm: przez cały czas śledzi ona bohatera, przemyka w cieniu, przebiega w polu jego widzenia, jednak zbyt daleko, by można było ją dopaść, a atakuje dopiero w odpowiednich momentach, gdy uzna, że prototyp robi coś, co może naruszyć równowagę Rapture. Walki z nią mają należeć do najtrudniejszych konfrontacji w całej grze i mogłem się o tym przekonać na własne oczy – Wielka Siostra porusza się kilkukrotnie szybciej od bohatera, potrafi w mgnieniu oka zmieniać swoją pozycję, bez problemu wskakuje na duże wysokości i np. zawisa na ścianach, skąd prowadzi ostrzał. Jest także wyposażona w ostrze przeznaczone do ekstrakcji Adam, którym na krótkim dystansie zadaje błyskawiczne ciosy, a na dodatek w trakcie ataku wrzeszczy jak opętana, niemalże rozsadzając głośniki. Mówiąc krótko – z tą dziewczyną lepiej nie zaczynać!

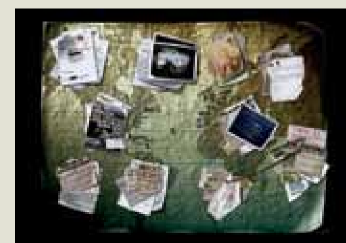
Wiertło ci w oko!

Niestety, konfrontacja z Dużą Siostrą będzie prędzej lub później nieunikniona. Dlatego bohater BioShocka 2 wyposażony zostanie w arsenał, który zwiększy jego szanse w tym i innych starciach. Podstawową bronią prototypowego Big Daddy'ego będzie wiertło zamontowane na jego prawym ramieniu. Zastąpi ono klucz francuski, którym posługiwał się Jack z jedynki, jest jednak bronią bardziej efektowną i efektywną. W oryginale przejście całej gry przy wykorzystaniu wyłącznie z „francuza" było wyzwaniem, które stawiali sobie najbardziej hardkorowi gracze – zaliczenie BioShoc-



Pokonanie innego Big Daddy'ego stawia przed wyborem: czy chronioną przez niego Siostrzyczkę zabić (i zabrać cały jej Adam), czy adoptować.

Co kryje się w morzu?



W ramach promocji gry BioShock 2 uruchomiono bardzo ciekawą stronę WWW, którą znaleźć można pod adresem www.somethinginthesea.com. Witryna ta przedstawia fikcyjne wycinki prasowe, zeznania świadków, fotografie, ręczne notatki powiązane z porwaniami małych dziewczynek, dokonywanymi przez... Wielką Siostrę. Strona sprawia bardzo realistyczne wrażenie i ktoś, kto trafi na nią przez przypadek, może rzeczywiście pomyśleć, że w naszym świecie pojawił się jakiś podwodny stwór, który zagraża bezpieczeństwu nadmorskich miejscowości, niezależnie od ich położenia geograficznego. Witrynę Something in the Sea warto odwiedzić i w spokoju pooglądać wszystkie zamieszczone na niej materiały (tym bardziej że przygotowano je naprawdę profesjonalnie). Spostrzegawczy gracze znajdą tu wiele wskazówek na temat BioShocka 2 i fabuły tej produkcji. Oby więcej takich nietypowych pomysłów!



Adoptowana Little Sister wskakuje na ramię bohatera i z nim przemierza korytarze. Gdy znajdzie trupa (zwanego... aniołem), może wyssać z niego Adam.



Operacja pozyskiwania Adam przyciąga splicerów. Dziewczynkę trzeba osłaniać!

ka 2 tylko z wiertłem wciąż będzie trudne, ale dużo mniej. Tym bardziej że „śrubę" będzie można w trakcie rozgrywki modyfikować, zwiększając jej moc i skuteczność. Inną dostępną bronią ma być, także przeniesiona z oryginału, kołkownica – imponujący karabin strzelający kołkami, przybijającymi ofiary do ścian i innych elementów otoczenia. Bohater sequela będzie mógł również korzystać z innych, typowych dla Tatusków znanych z jedynki ataków – m.in. szarży ramieniem, która nie tylko odbiera przeciwnikom energię, ale i odrzuca ich na pewną odległość.

Dodatkowo, ponieważ Big Daddy, w którego przyjdzie nam wcielić się w drugiej części BioShocka, jest tym „pierwszym", prototypowym modelem, posiada również umiejętności, które innym Tatuśkom zostały odebrane. Będzie mógł korzystać z plazmidów, czyli specjalnych talentów, jakie daje zażycie odpowiedniej dawki Adam, a także – co w jedynce było niemożliwe – używać jednocześnie plazmidów i broni palnej. Pozwoli to na stosowanie różnych kombinacji ataków, dzięki którym radzenie sobie z wrogami będzie nie tylko łatwiejsze, ale i bardziej efektowne. Jednym z przykładów takiego kombosa jest zastosowanie plazmidu pozwalającego na wywołanie minitrąby powietrznej w połączeniu z kołkownicą i plazmidem ogniowym (wirujący w powietrzu przeciwnicy otrzymują wtedy dodatkowe obrażenia od ognia). Zmieni się też system rozwijania plazmidów – o ile w jedynce wraz z kolejnymi poziomami zwiększała się tylko ich moc, teraz będą się również zmieniały właściwości (np. będzie można nie tylko strzelać ogniem, ale i np. tworzyć z niego zaporę).

Plan wodowania

Jakie jeszcze umiejętności będzie posiadał prototypowy Big Daddy? Tego twórcy na razie nie ujawniają – i robią to niestety jak najbardziej celowo. Ponieważ premiera gry przewidziana jest na październik 2009 roku, programiści chcą kolejne informacje na temat nowego BioShocka ujawniać kawałek po kawałku, tak by przez cały czas tytuł ten był na ustach graczy. Na początku maja powinniśmy więc poznać pierwsze informacje na temat trybów multiplayer (podobno są „fantastyczne!", jak powiedział w rozmowie ze mną przedstawiciel 2K Games); w czerwcu, podczas tegorocznej edycji E3, zaprezentowany zostanie kolejny fragment gry – i tak, w precyzyjnie zaplanowanych dawkach, sekrety gry będą ujawniane aż do daty premiery. Dlatego do tej produkcji na pewno jeszcze wrócimy. Tak jak i do Rapture!

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: 2K Marin
Data premiery: jesień 2009
www.somethinginthesea.com



Little Sister to obok Big Daddy'ego najbardziej charakterystyczna z postaci wykreowanych przez twórców BioShocka. Dziewczynki budzą w graczach prawdziwe, intensywne emocje – głównie swoją bezbronnością.

PC PS3 X360

Nowy silnik twórców Crysisa!

» CryENGINE 3

Wraz z premierą gry Crysis studio Crytek udowodniło, że zna się na technologiach graficznych. Teraz Niemcy idą za ciosem – właśnie zaprezentowali CryENGINE 3!

Spośród firm tworzących gry kilka wyróżnia się tym, że poza wypuszczaniem kolejnych FPS-ów czy ścigałek ich programiści zajmują się opracowywaniem tzw. silników graficznych, czyli technologii, które można wykorzystać do „napędzania" różnych produkcji. Najsłynniejszym takim przedsiębiorstwem jest Epic Games, którego Unreal Engine 3 jest w tej chwili standardowym narzędziem pracy dla wielu producentów (bazują na nim tak różne tytuły, jak Mirror's Edge, BioShock i Wheelman). Crytek najwyraźniej chce rywalizować z Epikiem, o ile bowiem licencję na wykorzystanie poprzedniej wersji silnika studia sprzedawano niechętnie, tak CryENGINE 3 powstał właśnie z myślą o tym, by używała go jak największa liczba innych deweloperów.

Silnik zaprezentowano na imprezie Game Developers Conference, która miała miejsce w San Francisco między 23 a 27 marca. Jest on przystosowany do pracy z PC (DX9 i DX10), konsolami PlayStation 3 i Xbox 360 oraz platformami, które zastąpią sprzęt używany obecnie – to jedno z najważniejszych osiągnięć studia Crytek. Mocną stroną silnika jest także jego wydajność, dzięki której możliwe jest tworzenie na zasadach WYSIWYP (*What you see is what you play* – tzn. zmiany wprowadzane przed koderów można od razu przetestować w akcji). CryENGINE 3 ma też przodować dzięki łatwości obsługi i wbudowanym kompletnym narzędziom edycyjnym, wraz z edytorem poziomów, który praktycznie w żaden sposób nie ogranicza projektantów.



CryENGINE 3 będzie działał również na konsolach i zaoferuje na nich grafikę nie gorszą niż na PC.

Na pierwszy rzut oka CryENGINE 3 przypomina swoje wcześniejsze wersje. Diabeł tkwi jednak w szczegółach.

PC PS3 X360

Rewolucja na odległość?

» OnLive

W trakcie Game Developers Conference przedstawiono system OnLive, który może zrewolucjonizować całą branżę interaktywnej rozrywki.

System ten, opracowany przez Steve'a Perlmana (twórcę m.in. QuickTime'a), pozwala w czasie rzeczywistym pobierać z serwerów usługi OnLive obraz generowany przez grę na nich uruchomioną, a także wysyłać do nich informacje o czynnościach wykonywanych przez gracza. Oznacza to, że niezależnie od posiadanego komputera będziemy mogli grać nawet w najbardziej zaawansowane technologicznie produkcje. Zniknie też podział na platformy, bowiem na każdym komputerze, laptopie czy nawet zwykłym telewizorze podłączonym do sieci przez specjalną przejściówkę będzie można grać w produkcje z PC, PS3, Xboksa 360 i konsoli następnych generacji. W trakcie konferencji zaprezentowano technologię w akcji i rzeczywiście zdawała się działać zgodnie z założeniami – z odległości 50 mil przekazywano obraz z Crysisa bez żadnych lagów.

W praktyce zachowanie pełnej funkcjonalności będzie jednak dużo trudniejsze i najpewniej dopiero w okolicach 2012 roku przepustowość sieci wzrośnie na tyle, by możliwe było komfortowe granie. Nie znamy też ekonomicznego modelu działania OnLive – będzie on oparty na abonamencie, ale nie podano nawet orientacyjnych jego stawek. Mimo wszystko to projekt, który warto śledzić – tym bardziej że wkrótce po pokazie Perlmana ujawniono konkurencyjne rozwiązanie o nazwie Gaikai. To oznacza, że technologia ta rzeczywiście ma szanse na sukces.



Menu OnLive wzorowane jest na kanałach TV.



OnLive dostępny jest dzięki małemu „pudełku".

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Powrót Maksa Payne'a

» Max Payne 3

Koncern Take Two zapowiedział coś, na co fani gier akcji czekali od dawna: będzie trzecia część przygód Maksa Payne'a. Seria zmieniła producenta i zamiast Finów z Remedy stworzą ją Kanadyjczycy z Rockstar Vancouver. Nowa ekipa zapowiada jeszcze bardziej dorosłe i cyniczne spojrzenie na brudne rynsztoki wielkiego miasta – akcja jednak nie będzie toczyła się w Nowym Jorku. Premiera już niedługo, bo w trzecim kwartale 2009 roku, dlatego liczymy na więcej informacji najpóźniej na czerwcowym E3.

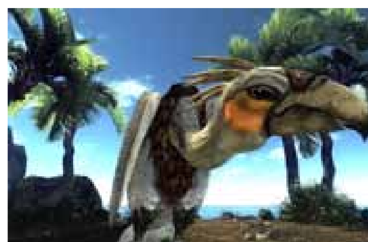
RPG PC

Inne platformy X360

Ładniejszy Gothic

» Risen

Studio Piranha Bytes, odpowiedzialne za pierwsze trzy części Gothica, udostępniło wreszcie nowe obrazki ze swojej nadchodzącej wielkimi krokami gry RPG zatytułowanej Risen. Ma to być „duchowy spadkobierca" Gothica, który przeniesie grywalność oryginału do innego świata – na wulkaniczną wyspę kontrolowaną przez demonicznego Inkwizytora. Pokazanie tych screenów to duże wydarzenie, dotąd bowiem prezentowano tylko klatki wycięte z animowanych przerywników lub puste lokacje. Teraz miejsca z gry są zaludnione (i „zapotworzone"), więc analiza obrazków pozwala wyciągnąć kilka ciekawych informacji.



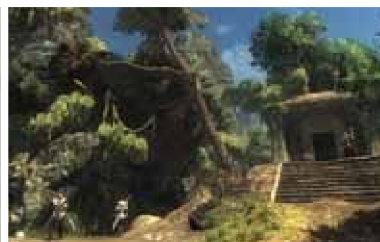
Wśród przeciwników na pewno będą znane z Gothica ścierwojady. Inni potwierdzeni wrogowie to: ghule, gnomy, szkielety i... dzikie świnie.



W Risen pojawi się rozbudowany system wytwarzania broni. Każdy gracz, będzie mógł samodzielnie wykuć np. miecz.



System walki zmieniano trzykrotnie, ale wreszcie satysfakcjonuje twórców – wymaga dużego udziału gracza (jak w pierwszym Gothicu), ale jest prostszy.



W grze pojawią się gildie inkwizytorów, bandytów i magów. Każda z nich da bohaterowi dostęp do innych umiejętności.

Wyścigowa PC

Jazda trwa dalej

» RACE On



Szwedzka firma SimBin staje się powoli jednym z najważniejszych producentów gier wyścigowych na rynku. Swoją pozycję potwierdziła, wydając niedawno RACE Pro na Xboksa 360 (recenzja w poprzednim numerze, ocena: 8,0), a teraz zapowiedziała RACE On, która ukaże się wyłącznie na PC. Bazuje ona na wcześniejszej produkcji studia zatytułowanej RACE 07, ale dodaje do niej 12 autentycznych tras (w tym słynną japońską Okayamę), 16 samochodów w 8 klasach, a także aktualizuje wszystkie tory i pojazdy, które znalazły się w poprzedniej grze. Na tym nie koniec – w pudełku znaleźć będzie można również grę *STCC The Game, poświęconą rozgrywanym w Szwecji mistrzostwom samochodów klasy touring. Jeśli więc lubisz gry wyścigowe ocierające się o symulacje i nie miałeś wcześniej okazji zagrać w żadną z części serii RACE, w On znajdziesz wszystko to, co w niej najlepsze. I to już w II kwartale tego roku!*

Akcja PC

Śmierć szpiegom!

» Death to Spies: Moment of Truth

Powstaje sequel kontrowersyjnej skradanki Death to Spies, której pełną wersję zamieściliśmy w wydaniu 12/2008. Przedstawia ona tajne akcje agentów Smerszu, czyli radzieckiego kontrwywiadu, który działał głównie w czasie II wojny światowej. Ze względu na tematykę tytuł ten długo nie był wydawany w Polsce i być może podobny los spotka jego kontynuację. Oby tak się nie stało, bowiem pierwsze informacje prezentują się obiecująco. Bohaterem będzie ponownie Siemion Strogow, kapitan 4. departamentu Smerszu wykonujący misje w zachodniej i wschodniej Europie, Stanach Zjednoczonych, a także na terytorium ZSRR. Całość oprawiona zostanie grafiką wysokiej jakości (pojawią się bump mapping i HDR), a mechanizmy rozgrywki zostaną dopracowane zgodnie z uwagami fanów oryginału – tak przynajmniej twierdzą twórcy. Data premiery? III kwartał 2009.

MMO PC

Poleć w kosmos

» Astronaut: Moon, Mars and Beyond



Najpierw namawiali nas do wstąpienia do armii, teraz werbują chętnych do kosmicznych lotów. O kim mowa? O studiu Virtual Heroes, specjalistów od tworzenia gier na zlecenie amerykańskich instytucji. To właśnie ten zespół odpowiada za sieciowego FPS-a America's Army, który okazał się wyjątkowo skutecznym narzędziem do rekrutacji poborowych do armii Wuja Sama. Nowym projektem studia jest Astronaut: Moon, Mars and Beyond, który powstaje na zlecenie agencji kosmicznej NASA. To napędzana Unreal Engine 3 gra sieciowa, w której wcielimy się w astrobiologów, inżynierów, robotyków i geologów, zasiądziemy za sterami wahadłowców i pokierujemy łazikami. Kiedy? Na początku 2010 roku.

Lista przebojów

Choć to, co sprzedaje się w największych ilościach, nie zawsze jest też najlepsze, listy przebojów pozwalają zorientować się, jakie tytuły budzą emocje pasjonatów gier. Nie trzeba się z nimi zgadzać, ale warto je znać!

PC

1	Empire: Total War
2	Counter-Strike: Anthology
3	Crysis
4	The Sims 2: Double Deluxe
5	Need for Speed: Most Wanted
6	Need for Speed ProStreet
7	Need for Speed: Carbon
8	FIFA 08
9	WH40K: Dawn of War II
10	Diablo 2 + Lord of Destruction

PS2

1	God of War
2	Tekken 5 Platinum
3	LOTR: Powrót Króla
4	FIFA 09
5	Killzone

PS3

1	Killzone 2
2	Assassin's Creed
3	FIFA 09
4	Resident Evil 5
5	Street Fighter IV

PSP

1	Rachet & Clank: Size Matters
2	Killzone: Liberation
3	Daxter
4	Ridge Racer
5	Medievil

X360

1	Assassin's Creed
2	Rainbow Six Vegas 2
3	Forza Motorsport 2
4	FIFA 09
5	Naruto: Rise of Ninja



Adam Suchenek, empik: Miesiąc pod znakiem reedycji, głównie na liście PC, gdzie aż siedem pozycji to gry w niższych cenach. Świetnie radzi sobie strategia Empire: Total War – czuję, że dłużej zostanie na pierwszym miejscu.

Ranking powstaje na podstawie zebranych wyników sprzedaży ze 130 salonów empik w Polsce.

empik

Akcja PC

Zona za d.a.r.m.o.



» S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla

Po długotrwałych namowach fanów ukraińska firma GSC Game World zdecydowała się udostępnić za darmo grę S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla (oczywiście w angielskiej wersji językowej). Znajdziesz ją pod adresem **files.gsc-game.com:3128/oldbuild**. Nie jest to jednak ta sama produkcja, którą można kupić w sklepie, a wersja z października 2004 roku, która zawiera wszystkie oryginalne pomysły twórców, również te, z których ostatecznie zrezygnowano, m.in. pojazdy, zupełnie inny model fizyki oraz trzy dodatkowe lokacje. To rzadka okazja, by przyjrzeć się temu, jak zmieniają się gry w trakcie prac , a także sposobność, by ponownie spędzić kilka godzin w świecie S.T.A.L.K.E.R.-a – i to gratis.

Hity za darmo

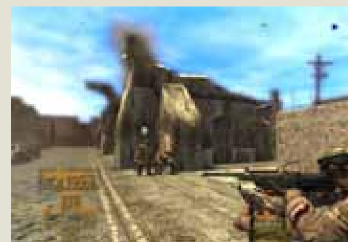
Cień Czarnobyla to niejedyna głośna gra, którą twórcy udostępnili za darmo. Oto inne przykłady wielkoduszności deweloperów:



Grand Theft Auto
Gra, która zaczęła serię. Wciąż kryminalnie wciągająca, nawet mimo dwuwymiarowej grafiki, o której zdążyliśmy już zapomnieć rozpieszczeni GTA IV.
Do pobrania z **www.rockstargames.com/classics**



Hidden & Dangerous
Tajne operacje alianckich komandosów z czasów II wojny światowej – oto jedna z nielicznych gier akcji, które naprawdę wymagają myślenia!
Do pobrania z **www.gamershell.com/download_3644.shtml**

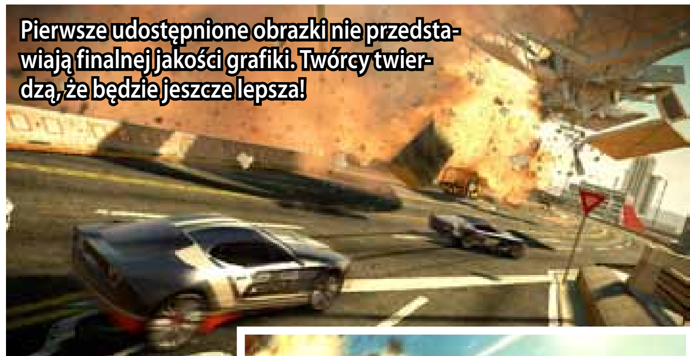


Full Spectrum Warrior
Taktyczny shooter o działaniach amerykańskich żołnierzy na współczesnych polach walki. Sponsorowany przez armię, dlatego za darmo.
Do pobrania z **www.gamershell.com/download_33784.shtml**

Wyścigowa PC
Inne platformy PS3 X360

Karambol na zawołanie

» Split/Second



Pierwsze udostępnione obrazki nie przedstawiają finalnej jakości grafiki. Twórcy twierdzą, że będzie jeszcze lepsza!

Studio Black Rock, odpowiedzialne za fantastyczną ścigałkę Pure, jedną z największych niespodzianek minionego roku, szykuje nowy tytuł! Będzie to kolejna gra wyścigowa, nosząca nazwę Split/Second. Przesiądziemy się w niej z quadów (którymi jeździliśmy w Pure) na nowoczesne sportowe wozy – niestety nie oficjalne. Ma to jednak uzasadnienie, ponieważ samochody w Split/Second wezmą udział w karambolach, które rozwalą je na kawałeczki. Pomysł na tę ścigałkę jest bowiem następujący: kierowcy będą rywalizowali ze sobą na zamkniętych, miejskich torach, na których będzie można aktywować pewne specjalne przeszkadzajki, np. walący się most, eksplodującą stację benzynową czy metalowe belki spadające z budowlanego żurawia. Do jazdy z gazem przyciśniętym do dechy Split/Second doda więc element taktyczny. Niestety dopiero w 2010 roku...



Tu nie zastanawiasz się, jak wjechać w zakręt, a kiedy wysadzić most.

Sportowa PC
Inne platformy PS3 X360

Wystartuj na olimpiadzie

» Vancouver 2010



Forma Adama Małysza już chyba nigdy nie wróci do poziomu sprzed lat – dlatego na olimpiadzie Vancouver 2010 musisz wystartować ty!

Niemal rok przed olimpiadą zimową w Vancouver, która ruszy 12 lutego 2010 roku, firma SEGA zapowiedziała oficjalną grę poświęconą temu wydarzeniu, zatytułowaną Vancouver 2010: The Official Video Game of the Olympic Winter Games. Rozgrywka będzie się opierała na mechanizmach z wydanej w zeszłym roku produkcji o letnich igrzyskach w Pekinie, ale zostaną one wplecione w zimowe dyscypliny. Pełna lista konkurencji nie jest jeszcze znana, na razie potwierdzono jedynie skoki oraz zjazdy i biegi narciarskie. Dostaniemy pewnie też (tylko) najbardziej popularne sporty, np. biathlon. Dobrze, że curling i łyżwiarstwo figurowe są już w Igrzyskach Zimowych 2009 wydanych właśnie przez City Interactive.

Wyścigowa PC
Inne platformy PSP PS3 PS2 X360

Ścigacze na start

» SBK 09 Superbike World Championship



Ostatni będą pierwszymi?

Twórcy ze studia Black Bean Games, autorzy chwalonych gier wyścigowych, ogłosili, że już w maju wydadzą SBK 09 Superbike World Championship. To tytuł, który korzysta z licencji najpopularniejszych na świecie zawodów ścigaczy, więc zawiera autentyczne tory, pojazdy oraz kierowców. Edycja 09 ma być radykalnie poprawiona w stosunku do ubiegłorocznego poprzednika – udoskonalony został engine, w otoczeniu torów pojawi się więcej animowanych obiektów, zmienią się także tryby, interfejs oraz możliwości tuningowania. Rozszerzony zostanie również multiplayer, w którym najciekawiej zapowiada się tryb Team Championship, umożliwiający rywalizację nie pojedynczym zawodnikiem, a całym zespołom maniaków prędkości.



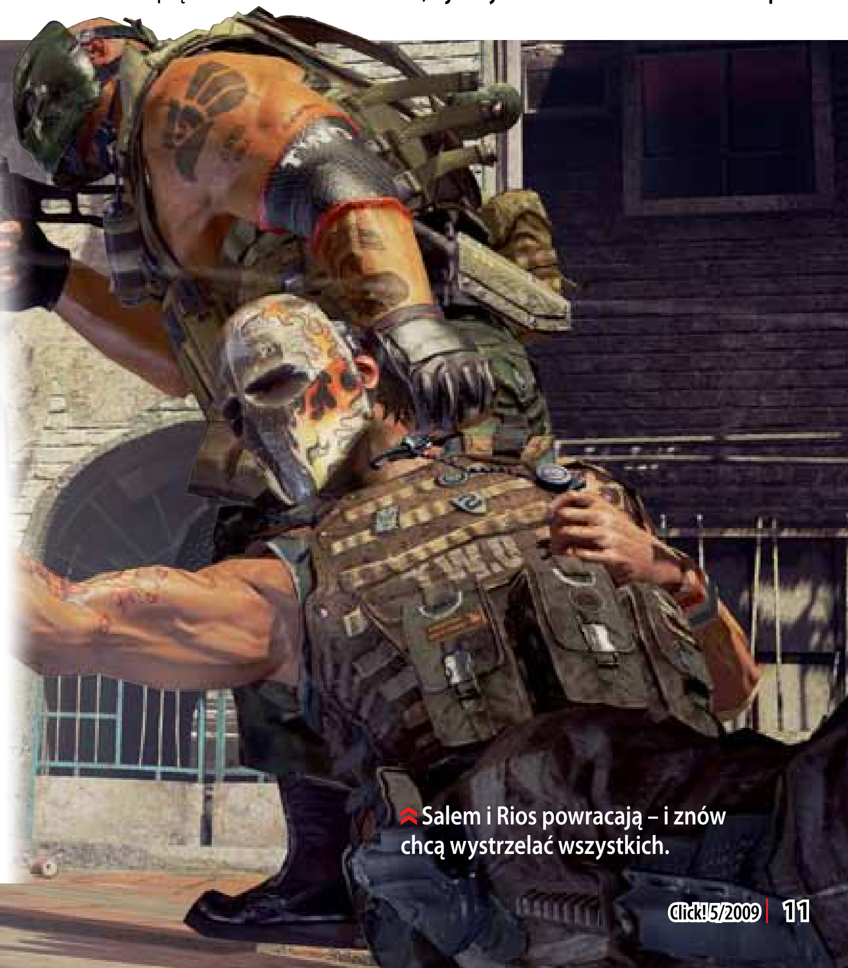
Nowy ekran menu bardzo się nam podoba, z jednym zastrzeżeniem – ma mało pań!

Akcja PC X360

Czterdziesty dzień strzelaniny

» Army of Two: The 40th Day

Studio EA Montreal zapowiedziało kontynuację Army of Two, jednej z ciekawszych gier akcji minionego roku, która wprowadziła do gatunku kilka oryginalnych rozwiązań, głównie związanych z trybem co-op. O ile jednak w oryginale świetne pomysły niezbyt dobrze połączono w całość, druga część Army of Two ma być dopracowana w każdym calu. Akcja The 40th Day toczy się w Szanghaju zdewastowanym przez tajemniczy kataklizm. Dwóch bohaterów – najemnicy Salem i Rios – walczy z organizacją, która próbuje przejąć władzę w mieście. Wśród nowinek pojawi się m.in. zmieniona mechanika korzystania z osłon (bohaterowie będą kleić się do murków automatycznie; ruch z wciśniętym klawiszem sprintu powoduje przeskoczenie nad przeszkodą, puszczenie go chwilę przed daje doskok do osłony) oraz świeże, bardziej płynne zagrywki dwójkowe (np. możliwość poddania się wrogom, którzy otoczą jednego gracza, dając drugiemu sposobność do zaatakowania ich z zaskoczenia). Data premiery? III kwartał 2009 roku. Platformy? Na razie zapowiedziano tylko PlayStation 3 i Xboksa 360.



Salem i Rios powracają – i znów chcą wystrzelać wszystkich.

Strategiczna PC

Inne platformy PS3 X360

Wojna kłamstw

» R.U.S.E.

Bitwy wygrywa się zwykle dzięki przewadze liczebnej nad przeciwnikiem i genialnym posunięciom taktycznym. Kiedy tego brakuje, musisz blefować...

R.U.S.E. to nowa wojenna strategia firmowana przez Ubisoft – kolejna po Tom Clancy's EndWar, za sprawą której wydawca ten chce wprowadzić do gatunku powiew świeżości (zapewne po to, by przewietrzyć zapach żołnierskich onuc). O ile jednak EndWar patrzył w przyszłość, zarówno przedstawiając futurystyczny konflikt, jak i korzystając z nowatorskiej technologii sterowania głosem, tak R.U.S.E. sięga wstecz. Produkcja ta osadzona jest w realiach II wojny światowej, a najciekawsze pomysły, jakie przynosi, znane są generałom od zarania dziejów. A jednak mimo to naprawdę mamy do czynienia ze strategią, jakiej dotąd nie było. Jak to możliwe?

Podstępny Patton

Odpowiedź znają członkowie studia Eugene Systems (mają na koncie serię Act of War) i ich szef Alexis Le Dressay, który zdradził nam, jako pierwszemu pismu w Polsce, czym tak naprawdę jest R.U.S.E. – *To strategia jedyna w swoim rodzaju, zupełnie nowe spojrzenie na II wojnę światową* – wyjaśnia. – *By wygrać, trzeba będzie nie tylko kierować ogromnymi armiami, ale także oszukiwać i wprowadzać w błąd przeciwnika, jednocześnie analizując posunięcia wroga, by nie wpaść w zastawioną przez niego pułapkę.*

Kłamstwa, blefy i dezinformacja mają być głównym, tytułowym tematem gry („ruse" to po angielsku fortel, podstęp), która jako pierwsza w historii zajmuje się tym ukrytym obliczem działań wojennych. A przecież, jak mówi Alexis – *Oszustwa otaczają nas w życiu codziennym cały czas. Można je znaleźć w mediach czy w polityce, ale ogromną rolę odgrywają też w trakcie konfliktów zbrojnych. Wiele operacji podczas II wojny światowej było opartych na fortelach, choćby słynna akcja Fortitude* (patrz: ramka). *Nikt tego nie pokazał wcześniej w grze i my chcemy to zrobić.*

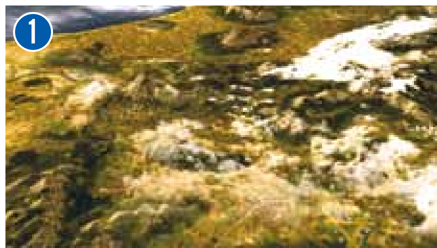
Wojenne podstępy w R.U.S.E. przyjmą postać specjalnych kart umiejętności, które gracze będą mogli wykorzystać w odpowiednim momencie, by zmylić przeciwnika lub skontrować jego blef. Bardziej szczegółowo zaprezentowano na razie jedynie dwie z nich. Pierwsza nosi nazwę deszyfracji, działa na określony obszar mapy i pokazuje na niej graficznie rozkazy wykonywane przez jednostki wroga. Druga z ujawnionych zdolności to cisza radiowa, za sprawą której wszystkie twoje oddziały znikają z radarów – łatwo wyobrazić sobie, jakie możliwości daje to przebiegłym taktykom.

Dokładna liczba takich forteli nie została jeszcze ujawniona – na pewno będzie można jednak skorzystać z kart kamuflażu, przynęty i otrucia, ale szczegółów ich działania niestety nie znamy. Choć jeśli wierzyć zapewnieniom Le Dressaya, podstępy dodają rozgrywce emocji. – *R.U.S.E. przypomina partyjkę*



Wykorzystanie umiejętności deszyfracji pozwala odkryć planowane ruchy wszystkich jednostek na danym obszarze.


Rozmiar map pozwala na stosowanie w R.U.S.E. zagrań, jakich nie ma w innych grach – np. prowadzenia ostrzału z pancerników zacumowanych w zatoce.







« Trzy poziomy zbliżenia pozwalają kontrolować sytuację na polu bitwy. Na najdalszym widać prawie całą mapę ❶, kilkaset kilometrów kwadratowych. Na kolejnym łatwo zaplanować ruchy własnych wojsk ❷, ale dopiero na najbliższym widać z detalami, jak toczą się walki ❸.

Dziękuj Bogu, Jack, że R.U.S.E nie jest grą turową. Wtedy moglibyśmy tak wisieć i wisieć.

Operacja Hart

Fortitude (z ang. hart) to nazwa operacji przeprowadzonej przez aliantów w 1944 roku, na krótko przed operacją Overlord, czyli lądowaniem w Normandii. Polegała ona na pozorowanym desancie w Norwegii i północnej Francji (w okolicach Pas-de-Calais), który miał odwrócić uwagę Niemców od właściwej inwazji. Cel ten udało się osiągnąć przy użyciu szeregu środków, z których najskuteczniejszymi były kontrolowane przecieki podsuwane przez niemieckich podwójnych agentów, a najbardziej zabawnymi... nadmuchiwane gumowe czołgi.



Gumowe czołgi – one naprawdę istniały!

pokera. Gracz próbuje rozszyfrować kolejne posunięcia przeciwnika, a jednocześnie sam knuje, jak wyprowadzić go w pole. Tylko od ciebie zależy, kiedy pokażesz swoje prawdziwe oblicze i faktyczną siłę wojsk, ale zanim do tego dojdzie, musisz wykazać się stalowymi nerwami.

Rommel w zoomie

Dodatkowe opcje, które staną się dostępne dzięki kartom podstępów, to wzbogacenie podstawowych mechanizmów R.U.S.E. przeniesionych z typowych RTS-ów. Gracz będzie mógł wydawać rozkazy jednostkom, produkować nowe oddziały, inwestować w rozwój technologiczny itd. – ale nawet to wyglądać ma w R.U.S.E. nieco inaczej. To zasługa silnika graficznego IRISZOOM, który pozwala na odtworzenie ogromnych obszarów – nie tyle pól pojedynczych potyczek, co całych frontów. Le Dressay wyjaśnia – *W typowej strategii pokazującej operację Overlord mapa ograniczona byłaby do plaży Omaha. W naszej grze możemy dzięki IRISZOOM przedstawić całą Normandię, setki kilometrów kwadratowych symulowanych w czasie rzeczywistym.*

Te potężne mapy oglądać będzie można na jednym z trzech poziomów zbliżenia, które prezentują zdarzenia na polu bitwy i stan poszczególnych jednostek w uproszczony, strategiczny sposób lub bardziej szczegółowo, pokazując pojedynczych żołnierzy. Z bliska zobaczysz działania niemal 200 formacji, które pojawią się w grze – począwszy od piechoty, przez lotnictwo myśliwskie i bombowe, aż po najcięższe z okrętów floty.

Szef Eugene Systems twierdzi, że nie odbije się to jednak na poziomie złożoności rozgrywki – *Mimo swojej głębi R.U.S.E. to tytuł, w który gra się naprawdę łatwo. Było dla nas bardzo ważne, by stworzyć głęboką, „czystą" strategię, ale taką, która nie będzie za bardzo skomplikowana. Dużo czasu poświęciliśmy na szukanie rozwiązań, które sprawią, że gracze będą mogli wydawać rozkazy, stosować fortele i analizować posunięcia przeciwnika bez konieczności zajmowania się dziesiątkami niepotrzebnych informacji.*

Kłamczuszki w sieci

Choć pierwsze obrazki z gry nie prezentują się oszałamiająco, R.U.S.E. to tytuł, który fani strategii powinni zapisać w swoich generalskich notesach na stronie z nagłówkiem „Do sprawdzenia". Pomysł, by do taktycznych zagrywek wprowadzić najróżniejsze fortele, ma spory potencjał. Wiele zależy teraz od takich elementów, jak sztuczna inteligencja, która pokieruje poczynaniami wrogich jednostek w trybie kampanii dla jednego gracza. W jej trakcie będzie można wziąć udział w najważniejszych bataliach II wojny światowej (w tym m.in. w bitwie pod Monte Cassino) i szkoda by było, gdyby kiepskie AI psuło satysfakcję ze zwycięstwa w tych historycznych starciach. Duże znaczenie ma też to, w jaki sposób fortele będą działały w multiplayerze, w którym 8 uczestników będzie mogło walczyć w kooperacji lub przeciwko sobie, dowodząc zróżnicowanymi jednostkami sześciu potęg II wojny światowej. Z niecierpliwością czekamy na dalsze doniesienia na temat R.U.S.E. To nie blef!

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Eugene Systems
Data premiery: III kwartał 2009
www.rusegame.com

Na dyskotekach u DJ-Naziego nigdy nie było żywego ducha. Ale nieumarli przybywali tłumnie.

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Naziści za Woalem

Aktor ćwiczył tę srogą minę przed lustrem całymi miesiącami, ale nic to nie dało: rolę Blazkowicza dostał syn reżysera. Donnerwetter!

Eksperymenty to główny powód zamieszania w grze. Ich strażnik stał się nerwowy, gdy dowiedział się, że ktoś chce mu ukraść przyjaciół z formaliny. I bukłak.

» Wolfenstein

Dawno, dawno temu producenci gier szpanowali opanowaniem iluzji głębi, dodając do tytułów „3D". Dziś okazuje się, że trzy wymiary to już za mało.

Można się nawet pokusić o stwierdzenie, że Raven, producent m.in. Quake'a 4, tworzy teraz dwie gry, które mogłyby mieć w nazwie „4D" (litera „D" pochodzi od angielskiego „dimension" – wymiar). W opisywanym przez nas miesiąc temu Singularity można, poza swobodnym poruszaniem się, kontrolować również czas, zwany przez niektórych czwartym wymiarem. Wolfenstein idzie jeszcze o krok dalej.

Wolfenstein 5D?

Jedną z największych atrakcji wskrzeszenia klasycznego Wolfensteina jest Woal – coś w rodzaju alternatywnego świata, do którego główny bohater, B. J. Blazkowicz, jest w stanie się w niemal każdej chwili przenieść. Możliwość ta wzięła się dzięki wykorzystywaniu energii Czarnego Słońca. Czym ona dokładnie jest, nie wiadomo. Odkryli ją oczywiście naziści szukający sposobu na stworzenie superbroni, która przechyliłaby na ich stronę szalę zwycięstwa w drugiej wojnie światowej. Główne zadanie bohatera to naturalnie udaremnienie tych zatrważających planów.

Do gry wprowadza efektowne intro. Raven zatrudnił do jego stworzenia zewnętrzną firmę (Blur Studios), a efekt przerasta oczekiwania. Dynamicznie zmontowana scena przywodzi na myśl najlepsze początkowe fragmenty opowieści o Jamesie Bondzie. Tu również mamy dużo niespodzianek, akcji, wybuchów – a wszystko kończy się widowiskową ucieczką w ostatniej chwili. Historia opowiedziana w filmiku wprowadzającym nie ma dużego związku z tym, co dzieje się w grze, ale... przecież w Bondach było tak samo.

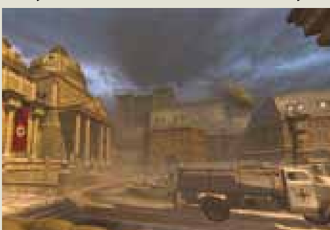
Kupą w nazistów

Gdy już zaczyna się prawdziwa gra, trafiasz na front wraz z kolegami z niemieckiej opozycji antyhitlerowskiej. Inaczej niż w kultowym pierwowzorze z „3D" w tytule, w zdecydowanej większości misji pomagać ci będą sprzymierzeni żołnierze. Żeby jednak nie było wątpliwości, kto tu jest najważniejszy, to do ciebie należeć będzie wykonywanie wszystkich najbardziej wymagających zadań. Reszta ma się przede wszystkim dobrze prezentować.

Sam początek nie zapowiada rewolucji – jest dużo strzelania, wrogowie padają ochoczo, aż nagle... zaczyna się dziać coś bardzo dziwnego. Grawitacja



Wyciek kontrolowany?



Niedawno w sieci pojawiły się cztery screeny, które rzekomo pochodzą z trybu multiplayer nowego Wolfensteina. Nie są spektakularne (pokazują tylko opustoszałe lokacje), smaczku sprawie dodaje jednak fakt, że wydawca gry, Activision, zaprzecza jakimkolwiek związkom z „wyciekiem", nie chce też potwierdzić autentyczności obrazków. Co ciekawe, uważni gracze pamiętający Enemy Territory dostrzegą duże podobieństwa prezentowanej na obrazkach lokacji z popularną mapą Gold Rush. Czyżby multi nowego Wolfa miało być kalką ET?

wariuje, wznosząc wszystkich, poza głównym bohaterem, niemal pod sam sufit. To zresztą niejedyna anomalia spowodowana przez energię Czarnego Słońca. Jak to w przypadku tajnych eksperymentów bywa, najwyraźniej nie wszystko wyszło nazistom tak, jak planowali.

Czarne słońca gasną

Na pewno poplecznicy Hitlera nie spodziewali się, że Blazkowicz szybko opanuje możliwość przenoszenia się do Woalu. W praktyce ten inny wymiar jest odmienioną wersją lokacji, w których znajduje się bohater. Zmieniają się w niej kolory, ale co najważniejsze, B.J. widzi wówczas dużo więcej. A to ogromne pszczoły, które są dla niego niegroźne, ale po zestrzeleniu eksplodują energią; a to okazuje się, że w miejscu, gdzie w standardowej lokacji stała lita ściana, w Woalu nie ma niczego.

W alternatywnej rzeczywistości Blazkowicz przebywać może tak długo, na ile starczy mu energii. Regeneruje się ona automatycznie, ale bardzo wolno. Wystarczy jednak wejść do Woalu i poszukać źródła – trzymając się niedaleko, spędzisz „po drugiej stronie", ile zechcesz. A warto, gdyż bohater ma wtedy spore możliwości. Przede wszystkim więcej widzi (np. słabe punkty przeciwników), jest też w stanie korzystać z dodatkowych umiejętności, choćby bullet-time'u.

Jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, Wolfenstein jest bardzo oldskulowy. W niektórych aspektach przypomina wręcz Painkillera! Walka z przeciwnikami najczęściej nie zmusza do stosowania zaawansowanych taktyk. Headshoty załatwiają sprawę, tylko potężniejsi naziści i bossowie wymagają specjalnych zabiegów. Nie sposób też się w grze zgubić, przez cały czas wiadomo, gdzie należy się kierować – pokazuje to gwiazdka u góry ekranu.

Wschodzi czarny nów

Odstępstwem od reguł gatunku jest na pewno nieliniowość. Większość misji da się ukończyć na różne sposoby, lokacje usiane są sekretnymi miejscami, w których można znaleźć przydatne gadżety, a także pieniądze (potrzebne do kupowania ulepszeń broni na czarnym rynku). Co ciekawe, dzięki mapie dostępnej między misjami w każdej chwili można wrócić do już odwiedzonej lokacji – choćby po to, żeby wykonać jakieś zadanie poboczne (będą i takie) czy poszukać złota.

Zawieść mogą się jedynie miłośnicy olśniewającej grafiki. Wolfenstein napędzany jest przez silnik iTech 4, który ma już swoje lata – pierwszy raz został wykorzystany w trzeciej części Dooma. To trochę dziwne, gdyż id Software (które udaje, że pomaga Ravenowi w pracach) już od dłuższego czasu chwali się piątą generacją tej technologii. Z drugiej strony: ten tytuł to pewniak – fani i tak kupią go w ciemno.

Maciej Kuc | teut@click.pl

Producent: Raven
Data premiery: 2009
www.raven-games.com

Strategiczna/akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Królestwo w ogniu

» Kingdom Under Fire II

Będzie szczęk oręża, krew i wojenne okrzyki. Będzie dużo z RTS-a, trochę z RPG i coś jeszcze. Nadchodzi pierwszy przedstawiciel gatunku MOARTS.

Czasy samotników już się skończyły! Coraz częściej twórcy przygotowują swoje produkcje przede wszystkim z myślą o graczach, którzy bawią się w internecie. W tym samym kierunku idą też autorzy cyklu Kingdom Under Fire. Rozpoczął on swoje życie na pecetach – wydana w 2001 roku pierwsza część była klasycznym RTS-em, któremu udało się rozkochać graczy dzięki przejrzystym zasadom i ciekawie wplecionym elementom RPG. Jednak lepiej serię znają posiadacze obu wersji Xboksa – jej kolejne trzy odsłony ukazywały się właśnie na platformach Microsoftu (patrz: ramka).

Najnowsza część cyklu czerpie zarówno z pecetowego protoplasty, jak i z późniejszych, konsolowych produkcji. To połączenie RTS-a z grą action RPG skupione na trybie multiplayer. Pochodzący z Korei autorzy określają swoją grę jako pioniera nowego gatunku: MOARTS (Multiplayer Online Action Real Time Strategy). Tego językowego tasiemca przetłumaczyć można na polski jako pełną akcji strategię czasu rzeczywistego rozgrywaną w sieci przez wielu graczy jednocześnie. Uff!

Wszystko w jednym

Jak w praktyce będzie wyglądała zabawa w MOARTS? Przede wszystkim pozwoli na wspólną grę tysiącom osób z całego świata. Najważniejszą częścią rozgrywki będą bitwy, w których – jak w rasowym RTS-ie – obejmiesz komendę nad wielotysięczną armią. Pod twoją kontrolą znajdzie się także dowódca, którym pokierujesz osobiście (obserwując wydarzenia na polu bitwy jego oczami lub z perspektywy trzeciej osoby). Wówczas rozgrywka przypominać ma typowe action RPG. Zamiast zarządzać wojskami będziesz chodził po mapie i sam polował na głowy wrogów.

Pomiędzy bitwami zaplanujesz swoje dalsze kroki w widoku strategicznym – krainie zrealizowanej w pełnym 3D, po której przemieszczał się będziesz przy użyciu tzw. „statku matki", latającego żaglowca. W Kingdom Under Fire II będziesz mógł zarządzać swoimi terytoriami (rozbudowywać zamki, wyznaczać wojska do obrony itd.), wypowiadać wojny innym graczom i podbijać nowe tereny, a także działać jako wolny strzelec i najemnik. Po premierze autorzy wprowadzą specjalne wirtualne karty, które pozwolą ci rekrutować wojska, kupować broń i zbroje, a także uczyć bohatera nowych umiejętności. System ten będzie działał na zasadzie tzw. mikrotransakcji: karty będą stosunkowo tanie, a gracze, którzy zechcą wydać trochę miedziaków, zyskają przewagę nad rywalami.

Niestety programiści ze studia Phantagram na razie nie wyjaśniają, w jaki sposób działać będzie „masowy" aspekt rozgrywki. Najpewniej każda z bitew będzie tzw. instancją, oddzielną od głównego świata gry sesją, do której podłączą się wszyscy chętni do bitki wojownicy. Maksymalnie może ich być nawet trzydziestu, każdy dowodzący sporą armią. Jednocześnie większa liczba graczy będzie mogła równolegle prowadzić działania na głównej mapie świata – zawierać sojusze, zakładać gildie i handlować. Z czasem – kiedy zaczną się tworzyć ugrupowania walczące o wspólne cele i mające tych samych



W grze będziesz mógł objąć kontrolę nad swoim dowódcą i zająć się własnoręcznym zwalczaniem wrogów – w widoku TPP albo FPP.



Takie obrazki będą w Kingdom Under Fire II chlebem powszednim. Bitwy będziesz oglądał z dowolnego ujęcia, nawet oczami swojego bohatera.



Znajdź 10 szczegółów...

Twórcy Kingdom Under Fire II twierdzą, że projektując oblężenia w grze, wzorowali się między innymi na filmie „Królestwo niebieskie". Czy widać podobieństwa?



« Świat Kingdom Under Fire II przypomina średniowiecze, ale napotkasz w nim latające maszyny i stwory rodem z fantasy.

wrogów – rozgrywka zacznie nabierać kolorów.

Samotny władca

Kingdom Under Fire II to przede wszystkim multiplayer, ale w grze będzie także tryb single. Twórcy tradycyjnie obiecują głęboką i bogatą fabułę, skupioną głównie na osobistych dramatach bohaterów (oby tylko z nimi nie przesadzili, a Azjaci są do tego zdolni). Co ciekawe, kończąc niektóre z zadań w kampanii dla jednego gracza, otrzymasz w nagrodę jednostki czy artefakty, które będziesz mógł wykorzystać w rozgrywkach sieciowych.

Gra przeniesie cię do znanej z jedynki krainy o nazwie Bersia, do czasów o 150 lat późniejszych. Świat przypomina nieco średniowieczną Europę, ale zamieszkujące go istoty są wyjęte z zupełnie innej bajki. Pojawią się dwie znane z pierwszej części frakcje – Przymierze Ludzi (z elfami) i Mroczny Legion (orkowie i ogry) – a także trzecia, pochodząca z innego wymiaru, zwanego Encablossa. W szeregi tej ostatniej wchodzą ohydne potwory i mutanty. Po każdej ze stron staną obdarzeni specjalnymi umiejętnościami bohaterowie. Wśród nich pojawią się postacie, które możesz kojarzyć z części pierwszej, ale w większości to nowi herosi.

Walcz, twórz, handluj

Jeśli grałeś w pierwszą część Kingdom Under Fire, jej kontynuacja będzie dla ciebie dowodem na to, jak w ciągu ośmiu lat zmieniła się technologia wykorzystywana w RTS-ach. Wtedy na ekranie obserwowaliśmy co najwyżej kilkadziesiąt jednostek, a w sequelu będzie ich po kilka tysięcy w każdej bitwie. Jednocześnie sterowanie wojskami ma być bardziej intuicyjne, a program pozwoli na stosowanie wymyślnych taktyk.

Skomplikowane manewry przydadzą się ze względu na zróżnicowanie wyzwań. Jedne starcia będą się toczyły na polach, z kolei inne polegać będą na obleganiu fortec. Rzucanie drabin, wchodzenie na mury, wystrzeliwanie ładunków z katapult, wyważanie bramy, a z drugiej strony – naprawianie zniszczeń, spychanie napastników czy ochrona wejścia. Raz zaatakujesz, a kiedy indziej zostaniesz zmuszony do obrony swoich terytoriów, zamków czy warowni. Autorzy, projektując tę część zabawy, wzorowali się na takich filmach jak „Władca pierścieni" czy „Królestwo niebieskie".

To dlatego pod względem graficznym Kingdom Under Fire II prezentuje się doprawdy królewsko. Dzięki mocy silnika FameTech 2 widok tysięcy walczących jednostek robi wrażenie. Aż ciarki przechodzą na myśl o tym, że w dowolnej chwili będzie można objąć kontrolę nad bohaterem i zobaczyć krwawe piękno wojny z bliska.

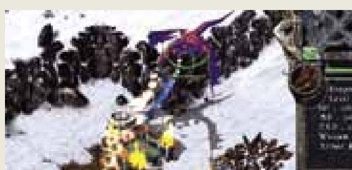
W tę produkcję będzie wypadało zagrać choćby po to, żeby przekonać się, jak wyszedł eksperyment z łączeniem MMO, RTS-a i action RPG. Wydaje się jednak, że poza zaspokojeniem ciekawości otrzymamy godziny świetnej zabawy.

Artur Dąbrowski | roland@click.pl

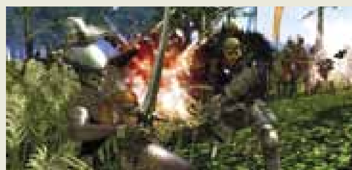
Producent: Phantagram/Blueside
Data premiery: 2009
www.kufii.com

Królestwo w odcinkach

Kingdom Under Fire to seria z długą i ciekawą historią – jej pierwsza część była strategią na PC, ostatnia zaś grą akcji na Xboksa 360. Oto kolejne odsłony cyklu:



Kingdom Under Fire (2001)
Strategiczna PC
Nowatorskie, jak na owe czasy, połączenie RTS-a i RPG. Dwie rasy, 70 typów wojsk i bohaterowie zdobywający doświadczenie. W bitwach brało udział po kilkadziesiąt jednostek.



KUF: The Crusaders (2004)
Strategiczna/akcja Xbox
Połączenie RTS-a z RPG, w którym w trójwymiarowych bitwach brali udział charakterystyczni bohaterowie i nawet 450 jednostek naraz (każda z nich z indywidualnymi statystykami).



KUF: Heroes (2005)
Strategiczna/akcja Xbox
Z tej odsłony serii najwięcej czerpie Kingdom Under Fire II. Heroes to hybryda RTS-a ze zręcznościówką. Poza sterowaniem wojskami gracz osobiście zajmował się walką.



KUF: Circle of Doom (2008)
Akcja X360
Najnowsza część serii. Gra akcji z sześcioma bohaterami do wyboru. Walcząc z przeciwnikami, postać zdobywa doświadczenie i rozwija się. Zabawa również w co-opie, nawet w 4 osoby.

Małe jest piękne

By stworzyć ciekawą grę, nie trzeba wiele – wystarczy nietuzinkowy pomysł i kilku zwariowanych zapaleńców!

Jak przekonaliśmy się niedawno, za dobre gry wcale nie trzeba płacić dużych pieniędzy. Kilka numerów temu recenzowaliśmy rewelacyjne World of Goo, które można kupić za 20 złotych. A takich gier jest więcej! Od wielu lat powstają na PC (jako programy freeware), ale dopiero dzięki konsolom niewielkie produkcje stały się naprawdę popularne i... opłacalne. To zasługa właśnie next-genowych maszynek i usług Xbox Live oraz PlayStation Network, które umożliwiły niewielkim zespołom programistów rozpowszechnianie swoich produkcji – bez obawy o piractwo, ze sprawdzonymi mechanizmami płatności. To ważne, bowiem za tytuły takie, jak World of Goo odpowiedzialnych jest zwykle kilku pasjonatów, zakochanych w swoich pomysłach. Tworzą oni ambitne projekty w czasie wolnym od pracy, inwestując w nie własne pieniądze. Dlatego warto wydać kilka złotych, żeby wesprzeć takie nietuzinkowe i genialne w swojej prostocie tytuły. A będzie ku temu okazja, bowiem w tym roku świetne „małe gry" pojawią się nie tylko na konsolach nowej generacji, ale i na pecetach. Przedstawiamy pięć najciekawiej zapowiadających się „mikrusów" na ten rok – są dowodem na to, że małe jest nie tylko piękne, ale i grywalne!

Krzysztof Grudzień | dc@click.pl

Akcja PC

Inne platformy Wii

Fez



Stare platformówki powracają w nowych wersjach. Ośmiobitowy świat w trzecim wymiarze zachęca ciekawymi rozwiązaniami.

Fez to najbardziej zwariowana gra w tym zestawieniu. Opowiada historię niejakiego Gomeza, dwuwymiarowego ludzika, któremu pewnego dnia przyjaciel pokazał dowód na istnienie trzeciego wymiaru. Bohater zafascynowany tym odkryciem wyrusza w nieznane w poszukiwaniu... kapeluszy (stąd oryginalny tytuł).

Całkowicie płaski Gomez będzie zmuszony odnaleźć drogę w trójwymiarowym świecie, a także wyzbyć się lęku wysokości. Inaczej niż w wielu innych platformówkach w Fez nie będzie przeciwników, tak więc cała rozgrywka sprowadza się do przeskakiwania pomiędzy kolejnymi poziomami rozmieszczonymi w przestrzeni. Możliwość przejścia z trybu 2D w 3D i dowolnego obracania kamerą ułatwia nawigację w terenie i pozwala dostać się w niemal każde miejsce na planszy. Żeby dotrzeć do celu, trzeba będzie czasem nieźle pogłówkować!



Świat Gomeza jest prosty i skomplikowany zarazem. Wejście na sam szczyt tej piramidy wymaga planu i dokładności.

Zabawy z wymiarami to jedyny, ale jakże ciekawy aspekt logiczny w Fez. Na pochwałę zasługuje również oprawa audiowizualna – kolorowe lokacje przypominają oldskulowe gry z Amigi. W Fez zagramy już w maju!

Producent: Polytron
Data premiery: maj 2009
polytroncorporation.com

Przygodowa PC

Machinarium

Machinarium przygotowują Czesi ze studia Amanita Design, odpowiedzialni za dwie części genialnej gry Samorost (jeśli nie znasz, sprawdź koniecznie: **amanita-design.net/samorost-1**). Ich nowa produkcja opowie historię miasta Machinarium, zamieszkałego tylko przez roboty. Gracz wcieli się w małego Josefa, który został niesłusznie wyrzucony na wysypisko. Gdy powraca do domu, spotyka grupkę złych robotów ze stowarzyszenia Black Cap Brotherhood, którzy planują wysadzić ratusz wraz z jego rezydentem. Oczywiście Josef będzie musiał ich powstrzymać, a przy okazji uratować swoją przyjaciółkę.



Machinarium to klasyczna dwuwymiarowa przygodówka point'n'click, której każda klatka wyświetlanego obrazu została ręcznie naszkicowana – to gwarantuje wyjątkowy klimat. Zbieranie i używanie przedmiotów przedstawiane jest odpowiednią, często bardzo nietypową animacją. Ukończenie gry zajmie około 7 godzin, a na przygodę złoży się aż 26 różnorodnych plansz. Co ciekawe, w grze nie padnie ani jedno słowo – cała komunikacja z graczem będzie opierać się na wspomnianych animacjach, znakach i najróżniejszych dźwiękach otoczenia.

Producent: Amanita Design
Data premiery: czerwiec 2009
www.machinarium.com



Robocik Josef – zanim odnajdzie ukochaną i uratuje swoje miasto – będzie musiał rozwiązać wiele zagadek.



Jedyna w tym gronie klasyczna przygodówka point'n'click jest zarazem jedyną grą z ręcznie rysowaną grafiką.

Akcja PC

Inne platformy X360

Braid



W skakaniu po namalowanych pędzelkiem planszach rozkochało się wielu konsolowców. Nadchodzi kolej na posiadaczy blaszaków!

Braid to w każdym calu platformówka doskonała. Urzeka wykonaniem, pomysłowością i klimatem swojego kolorowego świata.



Braid wydany został pierwotnie na Xboksa 360 w sierpniu ubiegłego roku, a niedługo dostaniemy jego wersję na komputery osobiste. Czy jest na co czekać? Świetna sprzedaż, wysokie oceny w pismach branżowych i nagrody dla platformówki roku oraz za najlepszą produkcję w kategorii DLC mówią same za siebie.

Gra opowiada historię małego Tima przemierzającego świat w poszukiwaniu ukochanej, której chce wyjawić swoje uczucia. Jest to klasyczna, dwuwymiarowa platformówka. Jej bohater musi omijać liczne przeszkody, pokonywać przeciwników, a także zbierać rozmieszczone na planszach bonusy.

Urozmaiceniem zabawy jest możliwość cofania czasu – dzięki czemu np. nieudaną sekwencję skoków można powtórzyć (jak w Prince of Persia: Piaski czasu). Bardzo ważne w zabawie jest odpowiednie wykorzystanie magicznych przedmiotów, na które upływający bądź cofany czas nie ma wpływu. Dzięki nim można jednocześnie przebywać w dwóch różnych wymiarach.

Graficznie Braid prezentuje się bardzo dobrze, głównie za sprawą efektu akwareli, sprawiającego, że świat wygląda, jakby był namalowany pędzlem. Całości dopełnia miła dla ucha instrumentalna muzyka (która również cofa się wraz z czasem) i narracja prowadzona na planszach pojawiających się między poziomami. Zachwyca też zakończenie – wieloznaczne i niepokojące.

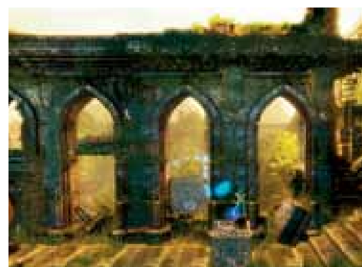
Producent: Number None Inc.
Data premiery: kwiecień 2009
braid-game.com

Akcja PC

Inne platformy PS3

Trine

Kolejną ciekawie zapowiadającą się grą jest Trine, która zostanie wydana zarówno na PC, jak i PlayStation3. Nad tą dwuwymiarową platformówką pracują Fini z Frozenbyte, autorzy serii Shadowgrounds. Tytułowe Trine to tajemnicze urządzenie, które ma pomóc trójce bohaterów w obronie świata zaatakowanego przez nieumarłych. Wcielisz się w wojownika, maga lub złodzieja. Każda z tych postaci ma unikatowe umiejętności, dzięki którym będzie mogła pokonać nie tylko wroga, ale również liczne pułapki i zagadki.



Mag potrafi z niczego wyczarować skrzynię. Czarodziejską różdżką będzie mysz, a maną pomysłowość gracza.

Ogromną zaletą Trine jest silnik fizyczny, który w czasie rzeczywistym pozwala konstruować użyteczne przedmioty, takie jak mosty, skrzynie czy drabiny. Wytworzone ruchem myszy lub grzybkiem pada obiekty wchodzą w bezpośrednią interakcję z otoczeniem, ułatwiając płynne pokonywanie kolejnych poziomów. Od strony wizualnej gra prezentuje się znakomicie – wyraźne i ostre tekstury zostały ubrane w żywe kolory, co tworzy spójną i efektowną całość.



Wojownik z młoteczkiem wystraszył mieszkańców Hobbitonu. Mali i wychudzeni ludzie wyszli bronić swoich domów.

Producent: Frozenbyte
Data premiery: 2009
trine-thegame.com

Akcja PC

Feist

Ostatnia z wybranych przez nas małych produkcji jest – uwaga! – bardzo mroczna i niebezpieczna.

Feist zabiera gracza w podróż po wysokich górach i ciemnych lasach. Naturalnie bezdroża obfitują w liczne pułapki i wrogów. Tylko przebiegłość pozwoli ci zobaczyć finał tej wyprawy.

Dwuwymiarowy świat, do którego trafia skacząca futrzana kuleczka, bohater(ka) Feist, rządzi się własnymi prawami. Brak skryptów określających zachowanie przeciwników sprawia, że zabawa zaskakuje za każdym podejściem. Co ciekawe, w Feist nie chodzi o zbieranie punktów i przedmiotów, a jedynie o swobodną eksplorację zupełnie obcego świata. Zabawa polega głównie na interakcji z obiektami, których bohater będzie używał zarówno do przejścia na kolejny poziom (liny i odskocznie), jak i do pokonania przeciwników (rzucanie owocami i kamykami). Prostota i minimalizm wykorzystanych kolorów sprawia, że Feist prezentuje się niezwykle interesująco. Unikatowy wygląd docenili jurorzy Independent Games Festival, przyznając grze nagrodę za grafikę.



Krótkie nóżki i futrzane odzienie pomagają stworzonku skakać naprawdę wysoko. Nastroszone niczym Critter jest także groźne.



Czerwony, zdyszany od biegu czopek i tym razem nie dał za wygraną. Takie spotkania nawet w grach są przerażające.

Producent: Zurich University of the Arts
Data premiery: 2009
www.gd08.ch/feist

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Ten się śmieje...

» Batman: Arkham Asylum

Gdy zdobył Oskara, Joker zupełnie zwariował. Najpierw urządził krwawą imprezę w środku miasta, a potem dał się złapać. W tym szaleństwie jest jednak metoda...

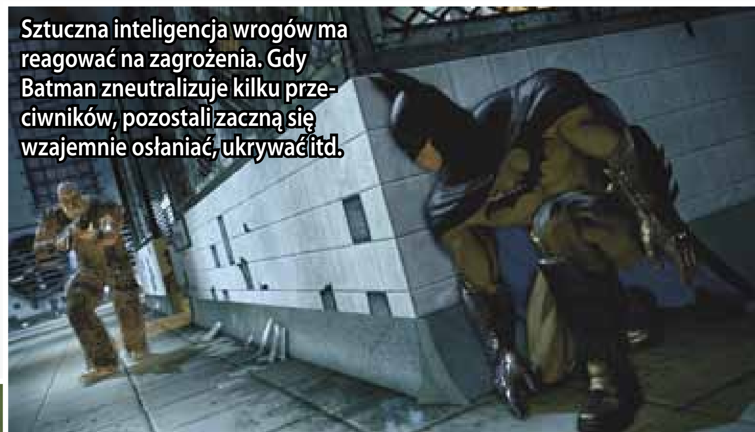
O grze Batman: Arkham Asylum pisaliśmy stosunkowo niedawno – bo w numerze 10/2008 – teraz jednak udało się nam zobaczyć ten tytuł na własne oczy. To, co stworzyła do chwili obecnej ekipa Rocksteady Studios, wygląda naprawdę nieźle: ich dzieło ma klimat, styl, humor i kilka trafionych pomysłów na rozgrywkę. Zdaje się, że dobra passa Człowieka Nietoperza trwać będzie i w tym roku!

Całkiem ładny superłotr

Arkham Asylum to w równej mierze „dziecko" twórców gier, jak i komiksów. Za kod odpowiadają programiści, którzy sprawdzili się w niezbyt znanej, ale całkiem udanej strzelaninie Urban Chaos z 2006 roku. Choć był to debiut, zebrał wysokie oceny, a recenzentom i graczom spodobało się pomysłowe podejście do mechanizmów zabawy. Uznanie zdobyła przede wszystkim policyjna tarcza znajdująca się w ekwipunku bohatera, dzięki której Urban Chaos był jedną z pierwszych produkcji, które łączyły strzelanie z chowaniem się za osłonami.

Za scenariusz i wygląd postaci odpowiadają natomiast specjaliści, którzy mają na koncie dziesiątki albumów przygotowanych dla wydawnictwa DC Comics. Fabułę wymyślił Paul Dini, twórca m.in. komiksowej serii „Countdown" i wielu filmów animowanych o Batmanie i Supermanie. Przez rok dopracowywał poszczególne elementy historii, by pasowała do wymogów gry. On też odpowiada za dialogi, w których dużo jest humoru specyficznego dla świata Człowieka Nietoperza. Dowcipami sypie na lewo i prawo przede wszystkim Joker, np. gdy widzi Killer Croca, zabójcę o skórze pokrytej krokodylimi łuskami, rzuca od niechcenia, że „chyba potrzebuje nowych butów".

Wygląd postaci i lokacji powstał w głowie Jima Lee, jednego z najbardziej znanych rysowników, który od nowa zaprojektował superłotrów pojawiających się w Arkham Asylum. Ze względu na scenariusz są ich w grze dziesiątki, a każdy otrzymał nowy „imidż". Killer Croc nabrał masy, a jego łuski zaczęły przypominać reaktywny pancerz czołgu PT-91 Twardy. Z kolei Harley Quinn z całkiem grzecznej



Sztuczna inteligencja wrogów ma reagować na zagrożenia. Gdy Batman zneutralizuje kilku przeciwników, pozostali zaczną się wzajemnie osłaniać, ukrywać itd.



Tzw. „detective mode" to specjalny tryb podglądu, który pokazuje ukryte wskazówki.



Z przeciwnikami Batman rozprawia się bezkrwawo. Co nie znaczy, że bezboleśnie...

Jim Lee nadał postaciom „pazur”. Harley Quinn stała się naprawdę gorącą laseczką!

cyrkowej akrobatki stała się wyzywającą dziewczyną, kojarzącą się z najbardziej perwersyjnymi aktorkami filmów dla dorosłych. Bez zmian pozostał tylko uśmiech Jokera, jak zwykle budzący niepokój.

Nietoperz z bumerangiem

Fabuła gry rozpoczyna się w momencie, w którym do więzienia Arkham, „goszczącego” największych psychopatów Gotham City, zostaje przywieziony Joker. Batman wyczuwa podstęp, bo szaleniec praktycznie dał się złapać i nic nie robi sobie z tego, iż za chwilę trafi za kratki. Szybko okazuje się, że to rzeczywiście tylko przemyślna pułapka – zabójczy żartowniś wyswobadza się i wciąga Nietoperza w swoją chorą zabawę.

A jak toczy się rozgrywka? Całość oparta jest na silniku Unreal Engine 3, który ze szczegółami generuje odrapane, zniszczone korytarze Arkham, a także Batmana, który przez większą część czasu zajmuje lewą dolną część ekranu. Takie ustawienie kamery ułatwia eksplorowanie różnych zakątków więzienia i wyspy, na której się ono znajduje. Ale choć można to robić właściwie bez większych ograniczeń, fabuła gry jest liniowa i najlepiej podążać ścieżką wytyczoną przez twórców. Gdy dochodzi do bezpośredniego spotkania z przeciwnikami (sługusami Jokera i „szeregowymi” więźniami), kamera odczepia się od pleców bohatera i ustawia tak, by było widać Mrocznego Rycerza, jego wrogów i otoczenie. System walki jest dość prosty, ale dzięki tzw. animacjom kontekstowym, które uwzględniają pozycje postaci, ciosy nie powtarzają się. Wykorzystuje on trzy przyciski – jeden odpowiada za uderzenie, inny za ogłuszenie, kolejny za kontratak, ale działa tylko wtedy, gdy zostanie wciśnięty w odpowiednim momencie. Każdą bijatykę gra ocenia i premiuje punktami doświadczenia za wykonywanie jak najdłuższych kombinacji razów bez obrywania.

Za punkty te można rozwijać elementy ekwipunku Nietoperza, jak wystrzeliwana linka z hakiem, batarang czy specjalny żel wybuchowy. Gadżety te znajdą zastosowanie w potyczkach z większą liczbą dobrze uzbrojonych przeciwników, z którymi nawet Batman nie poradziłby sobie w bezpośrednim starciu. W tych sekwencjach Arkham Asylum zamienia się w skradankę – Mroczny Rycerz korzysta z ciemnych zakamarków, zawiesza się na gargulcach zdobiących ściany, używa swych „zabawek”, by ściągnąć wrogów w pułapkę, a potem znienacka, dyskretnie ich obezwładnia. Walki z bossami – wśród nich pojawią się m.in. Bane, Zsasz, Riddler czy wspomniany już Killer Croc – również będą wymagały bardziej taktycznego podejścia, ale programiści nie zdradzają jeszcze, jak dokładnie będą one wyglądały. Długo nie pozostanie to jednak tajemnicą – Arkham Asylum pojawi się najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Rocksteady
Data premiery: czerwiec 2009
www.batmanarkhamasylum.com

Strategiczna PC

Inne platformy Wii DS

Raj wyspiarzy

» Anno 1404

Choć na rynku królują dziś strzelanki, czwarta odsłona uznanej serii Anno potwierdza, że wciąż da się czerpać dużo radochy nie z niszczenia, a budowania.

Jak doskonale wiadomo, w świecie Anno najpierw nadszedł rok 1602, potem 1503, a następnie 1701. Wszystkie te gry wyróżniały się bardzo ciekawym, ekonomiczno-urbanistycznym „rdzeniem" rozgrywki. Pozwalały graczom w adekwatny do danego stulecia sposób zagospodarowywać liczne wyspy i wysepki na morzu, rozwijać swoje osady, wydobywać surowce, tworzyć szlaki handlowe oraz toczyć wojny z innymi siłami obecnymi w danym scenariuszu. Każda z tych trzech produkcji w dniu premiery wyznaczała również nowe standardy jakości oprawy graficznej i przywiązania do szczegółów.

« Drzewiej Click! inaczej wyglądał.

Nie inaczej jest z Anno 1404. Pomysł na rozgrywkę wciąż jest ten sam: rozpoczynasz, przybijając statkiem do brzegu którejś z licznych wysepek, stawiasz magazyn, domki drwala i rybaka oraz kilka lepianek, po czym łączysz to wszystko drogami. Jako że zwykle do ukończenia scenariusza potrzebujesz zgromadzić pewną ilość jakiegoś egzotycznego surowca lub po prostu wypełnić skarbiec złotem, jest to tylko pierwszy drobny krok na długiej drodze do przeobrażenia nadmorskiej wioski w tętniącą życiem średniowieczną metropolię.

Chcemy więcej!

Mechanika jest prosta – im twoja osada ma więcej mieszkańców, tym wyższe dochody z podatków. Aby móc jednak umożliwić awans społeczny poddanych od chłopów przez obywateli do arystokracji (i napełnić tym samym ich sakiewki, w których trzymasz końcówkę odkurzacza), musisz spełniać ich potrzeby. Czyli zaopatrywać w pożądane dobra. A tych małe, kręcące się po ulicach skurczybyki chcą coraz więcej i więcej. I tak



W Anno nie obejdzie się bez chwycenia od czasu do czasu za broń, ale uwaga – wojna kosztuje! Czasem taniej będzie się skryć za murami.



W szczytowej fazie rozwoju średniowieczne miasta będą wyglądać wprost olśniewająco. Tylko gdzie się podziały rynsztoki i publiczne egzekucje?

podczas gdy wieśniakom do pełni szczęścia wystarczy zapas ryb w magazynie, paniom i panom szlachcie zmuszony będziesz produkować i sprowadzać w sumie około sześćdziesięciu różnych specjałów!

Aby móc ogarnąć takie morze potrzeb, będziesz musiał budować floty handlowe, zakładać kolonie produkcyjne na innych wyspach i tworzyć automatyczne szlaki. Nie obejdzie się również bez polowania na piratów oraz barterów z okupującymi niektóre wyspy przedsiębiorcami, którzy co jakiś czas zlecą ci jakieś zadanie specjalne, np. wyłowienie rozbitków gdzieś hen po przeciwnej stronie świata gry lub znalezienie skarbu. Z zewnętrzną pomocą lub bez osiągnięcie najwyższego poziomu rozwoju cywilizacyjnego na jednej mapie może zabrać nawet do piętnastu godzin gry!

Bez obaw jednak, nie zostaniesz rzucony od razu na głęboką wodę. W meandry budowania i zarządzania średniowieczną kolonią wprowadzą cię trzy pierwsze rozdziały podzielonej na osiem aktów kampanii. Oprócz niej będziesz mógł wybrać również z szeregu pojedynczych scenariuszy, a także (a wręcz przede wszystkim) samemu określić warunki zwycięstwa oraz wielkość świata i ruszyć do gry w trybie dowolnym.

Zostań wezyrem

Anno 1404 zaoferuje wreszcie możliwość pokierowania – oprócz Europejczyków – również cywilizacją Bliskiego Wschodu. Miast lepianek, targowisk i kościołów będziesz stawiać więc namioty, suki i meczety. Zagospodarujesz także pustynne i wysuszone na wiór wyspy, na których dzięki pompom głębinowym będziesz mógł stworzyć zielone, tętniące życiem oazy.



Karawany nomadów nieraz uratują cię dostawami trudno dostępnych surowców. Nie licz tu jednak na rabaty.

W czasie gry znajdzie się też czas na wojaczkę. Na twoje porty nieustanną chrapkę będą mieli piraci, na ziemie połakomią się znajdujące się na mapie wrogie cywilizacje, a zbyt długo ignorowani żebracy zbiorą się w kupę i zamienią w bandytów, którzy tym razem nie prośbą, a groźbą spróbują odchudzić ci portfel. Mury obronne staną się więc w wielu sytuacjach podstawowym zabezpieczeniem przed zakusami przeciwników. Zarządzanie wojskiem będzie uproszczone w stosunku do poprzedniej odsłony i zamiast kierować jednostkami w typowy, RTS-owy sposób, poślesz je do walki, stawiając w punktach zapalnych odpowiednie budynki. Jedynymi więc obiektami, których ruchem będziesz kierować za pomocą kursora, będą twoje okręty.

Ładne, że chce się dotknąć

Anno 1404 napędzane jest zupełnie nowym silnikiem graficznym, dzięki któremu wygląda przepięknie. Zarówno morze, jak i lasy oraz łąki pełne są ruchu i życia. Wysoko nad ziemią przesuwają się chmury, nad falami szybują mewy, a żagle statków i chorągwie na budynkach poddają się kaprysom wiatru. Do tego dochodzi zmieniająca się pogoda i katastrofy naturalne. Sztormy i wybuchy wulkanów dadzą ci równie dużo roboty z minimalizowaniem strat, co wrażeń estetycznych. Same budowle zaś w miarę rozwoju stopniowo zyskają coraz więcej detali i połączą ze sobą, tworząc zwarte bloki architektoniczne (w przeciwieństwie do poprzednich części, w których każdy stał osobno). Tu największe wrażenie będą robić potężne i drogie budowle, takie jak katedra, którą będzie trzeba postawić, by móc wyjść naprzeciw stale zwiększającym się wymaganiom mieszkańców.

Gra nie będzie posiadała trybu multiplayer, gdyż, jak przytomnie zauważają twórcy, przy obecnym modelu rozgrywki trudno byłoby znaleźć partnera do ośmiogodzinnej partii. Co ciekawe, nie rezygnują jednak zupełnie z tego pomysłu i już teraz planują wydanie dodatku poświęconego w pełni zabawie wieloosobowej. Póki co jednak gra będzie miała silny aspekt społecznościowy dzięki połączeniu z oficjalną stroną. Możliwe będzie przesyłanie własnych statystyk i zdobytych osiągnięć, na podstawie których tworzone będą różnego rodzaju zestawienia i rankingi.

Czy warto czekać? Najkrócej mówiąc, kto pokochał poprzednie części, pokocha i tę – bardziej przemyślaną, większą, ładniejszą. Kto zaś nie stał się jeszcze do tej pory zdeklarowanym annonistą, w wakacje będzie miał najlepszą okazję, by to naprawić!

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl



Odpowiednio zarządzana flota statków handlowych pozwoli ci na utrzymywanie stałych dostaw potrzebnych dóbr. Uwaga na piratów!

Producent: Related Designs
Data premiery: czerwiec 2009
anno.uk.ubi.com

Zadbaj o infrastrukturę



Dom obywatela
Kominek, strych i przydomowe poletko kapusty. Wszystko, czego pragnie mieszkający w lepiance osadnik.



Chata poławiacza pereł
Zatrudnienie kilku nurków to podstawa stabilności gospodarki opartej na dobrach luksusowych.



Garbarnia
Specjalista od wyprawiania skór upolowanych zwierząt pomoże wyposażyć mieszkańców w ciepłe kamizelki.



Trebusz
„Barobalistyczna machina miotająca." Broń oblężnicza, dzięki której przebijesz się przez najgrubsze mury.



Orientalny fort
Odpowiednio ulokowany garnizon żołnierzy Allacha umożliwi skuteczną obronę miasta przed bandytami.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Robi się gorąco!

» Lost Planet 2

Kiedy na odległej, mroźnej planecie dochodzi do spotkania ludzi i obcych, temperatura rośnie. Lód się topi, śnieg sublimuje, a kosmici... eksplodują.

Dobry rok japońskiej firmy Capcom! Skośnoocy macherzy właśnie wydali Street Fighter IV i Resident Evil 5 na konsole, premiery obu tych gier szykują również na PC, a w kolejce czekają jeszcze ciekawie zapowiadające się (i już prawie gotowe) Bionic Commando oraz Dark Void. Na tym nie koniec! Na początku lutego zapowiedziano Dead Rising 2, wielowątkową grę akcji z zombiakami w tle, a niecały miesiąc później także Lost Planet 2, kontynuację jednej z najlepszych strzelanin 2007 roku. Nowa część tej drugiej produkcji ma jednak szansę stać się hitem – prace nad nią powierzono najlepszym projektantom Capcomu z Junem Takeuchi i Kenjim Oguro na czele, całość oparto na świeżej wersji silnika graficznego MT Framework 2, a gra ukaże się na wszystkich wiodących platformach.

Koniec zimy

Akcja Lost Planet 2 rozpoczyna się 10 lat po wydarzeniach z oryginału. Ponownie trafisz na planetę EDN III, która mimo trudnych warunków pogodowych (głównie ekstremalnie niskich temperatur) wciąż jest łakomym kąskiem dla kolonistów z Ziemi, zwanych Śnieżnymi Piratami. Nadal też na jej powierzchni toczy się konflikt pomiędzy ludźmi a obcymi o nazwie Akrid, których ciała są źródłem energii termicznej wykorzystywanej przez osadników. Nie wszystko jednak pozostało po staremu: w wyniku walk zmienił się klimat EDN III i niektóre obszary planety, niegdyś skute lodem, są teraz porośnięte tropikalną dżunglą.



« Przenośna tarcza to nowy element w uzbrojeniu Śnieżnych Piratów. Można się za nią schować, by strzelić wiązką rakiet z wyrzutni lub... przejrzeć najnowszą prasę.



» Gigantyczni bossowie to znak rozpoznawczy Lost Planet – jak widać, w dwójce będą jeszcze bardziej imponujący. I brzydsi.

Choć mało to realistyczne, japońscy programiści znani są z tego, że nie przejmują się takimi detalami. Jeśli coś ma się przyczynić do poprawienia rozgrywki, są w stanie wymyślić największe absurdy i wmawiać je graczom. W tym przypadku chodziło o to, by kolejne etapy można było osadzić w lokacjach bardziej zróżnicowanych niż zasypane śniegiem przełęcze i podziemne bazy wojskowe, w których toczyła się większa część oryginału.

Ta zmiana to ukłon w stronę fanów, którzy na oficjalnym forum internetowym żywo dyskutowali z twórcami na temat tego, jak powinno wyglądać Lost Planet 2. Programiści uwzględnili większość z tych uwag, dzięki czemu rozgrywka w dwójce będzie nieco inna niż w poprzedniczce. Mniejsze znaczenie ma mieć fabuła. O ile oryginał miał bohatera, który poza walką z Akridami musiał również – jak wielu herosów japońskich produkcji – zajmować się zagmatwaną historią swojej rodziny, tu scenarzyści oszczędzą nam fanaberii i skoncentrują się na akcji. Będziesz miał okazję wcielić się nie w jednego, a w kilku różnych Piratów (ich wygląd będzie można w pewnym zakresie modyfikować), powiązanych z trzema frakcjami walczącymi o zasoby EDN III.

Roboty kontra potwory

Wyzwania, które przed nimi staną, będą podobne. Lost Planet 2 to shooter, trzeba więc będzie strzelać, głównie do najróżniejszych form Akridów. Najbardziej spektakularne mają być spotkania z bossami, którzy w nowej grze są jeszcze bardziej imponujący niż w oryginale. Zwraca uwagę przede wszystkim gigantyczny krokodyl z ogromną paszczą, kilkunastokrotnie większy niż roboty bojowe używane przez kolonistów do powalenia bestii. Inni bossowie to podwodne monstrum, którego





W trybie co-op grać mogą cztery osoby jednocześnie. Twórcy nie zdradzają, czy inspiracją było dla nich Call of Duty: World at War, czy brydż.

macki strącają przelatujące nisko helikoptery, oraz pajęczak zamrażający oddechem wszystko wokół.

Wspomniane wcześniej roboty bojowe (tzw. vital suits) to jeden z bardziej pamiętnych elementów oryginału, dlatego – za namową fanów – w kontynuacji pojawi się więcej sekwencji z ich udziałem. Częściej będzie się też dało skorzystać z linki z hakiem znajdującej się na wyposażeniu Śnieżnych Piratów – zwiększona mobilność, jaką daje ten gadżet, także spodobała się graczom w jedynce.

Twórcy nie ograniczyli się jednak tylko do tego, co znane, i do sprawdzonych mechanizmów wprowadzą kilka nowości. Jedną z nich ma być przenośna tarcza stawiana na polu bitwy. Co prawda unieruchamia to gracza na pewien czas, ale pozwala jego kompanom skorzystać z osłony w trakcie walki.

Jak nietrudno się domyślić, zgodnie z obecnymi trendami w projektowaniu shooterów towarzyszy broni sterowanych przez sztuczną inteligencję da się zastąpić żywymi graczami. Lost Planet 2 ma obsługiwać co-op nawet do czterech osób jednocześnie – w taki sposób będzie można przejść całą kampanię.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Capcom
Data premiery: 2010
www.capcom.com



Przebudzenie potwora

O ogromnej mocy drzemiącej w PlayStation 3 firma Sony zapewniała od dawna, ale dopiero teraz, po premierze Killzone 2, możemy się o niej przekonać na własne oczy. Graficzny poziom tej produkcji przebija wszystko, co do tej pory udało się stworzyć na next-genowe konsole. Czy oznacza to, że PS3 nabiera wiatru w żagle? Przecież najlepsze dopiero przed nami! inFamous, God of War III oraz Uncharted 2: Among Thieves to najważniejsze zapowiadane na ten rok tytuły, które wydane zostaną wyłącznie na platformę japońskiego giganta. Przyglądamy im się bliżej.

Krzysztof Grudzień | dc@click.pl

Akcja PS3

inFamous



Ogromny wybuch w centrum Empire City rozwala wszystko w promieniu sześciu przecznic. Na dnie krateru ratownicy znajdują ciało mężczyzny – kuriera, który przyniósł tajemniczą przesyłkę. Kilka dni potem Cole budzi się ze śpiączki i odkrywa, że posiadł supermoce (panuje nad wyładowaniami elektrycznymi). Tymczasem w mieście odciętym od świata zapanowała anarchia i prawo ulicy ustanowione przez gangi. Zadaniem gracza będzie zaprowadzenie w Empire City porządku lub... dopełnienie dzieła zniszczenia.

inFamous to gra nastawiona na akcję. Zdolności bohatera pozwalają mu strzelać piorunami, a także odpychać i rzucać przedmiotami. Choć produkcja ma w sobie dużo z shootera, kurier „pod napięciem" nie będzie w stanie posługiwać się karabinami czy pistoletami – nie może brać do rąk żadnych metalowych przedmiotów, bowiem przez jego dłonie nieustannie przepływa prąd. Swą elektryzującą moc bohater musi doładowywać prądem z budek telefonicznych i słupów wysokiego napięcia.

Fabuła w inFamous jest całkowicie uzależniona od wyborów i poczynań grającego, a więc każda podjęta decyzja będzie miała wpływ na zachowanie mieszkańców i wygląd miasta. Im więcej dobra uczynisz jako superbohater, tym szybciej Empire City zostanie odbudowane. Otwarty i interaktywny świat będzie też podatny na destrukcję, spodziewaj się więc widowiskowych walk oraz imponujących wybuchów.

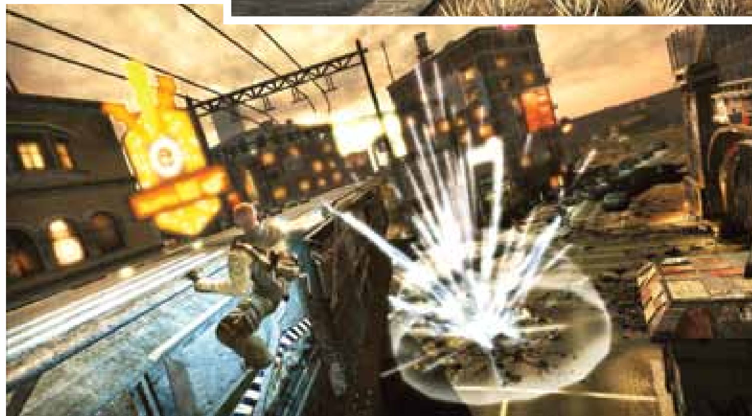
Po ogromnej i tętniącej życiem metropolii bohater będzie mógł swobodnie się poruszać. Wskoczenie na dach, zjazd po linie czy przeskoki między balkonami będzie się dało łatwo wykonać za sprawą prostego sterowania. Dzięki temu droga, jaką dotrzesz na miejsce kolejnej misji, będzie zależeć tylko od ciebie.

Pod względem graficznym inFamous nie odstaje od czołówki produkcji na PlayStation 3. Od groma – nomen omen – jest tu efektów świetlnych, przez co strzelające pomiędzy budynkami pioruny na pewno nas „naelektryzują". Gra działa płynnie pomimo dużej liczby przeciwników widocznych na ekranie. Nie zabraknie trybu multiplayer – szczegółów na jego temat jednak nie ujawniono.

Producent: Sucker Punch
Data premiery: czerwiec 2009
www.suckerpunch.com



» **Bohater nie będzie mógł posługiwać się żadną bronią poza prądem. Na szczęście mech działa na akumulator. Nie, nie ten zielony...**



» **Cole będzie musiał doładowywać swoje elektryczne moce. Dotknięcie przewodów załatwi sprawę.**

Akcja PS3

God of War III



Bezlitosny Kratos nie odpuszcza nawet greckim eunuchom. A przecież oni wystarczająco wycierpieli.

Trzecia część God of War zamknie trylogię jednej z najwspanialszych gier akcji ostatnich lat – i stanie się zwieńczeniem opowieści o przygodach okrutnego Kratosa, śmiertelnika, który stał się bogiem wojny. Warto na nią czekać jednak nie tylko z tego powodu. Po pierwsze, spartański bóg i wygnaniec Kratos stanie do walki z tytanami i bogami o ludzkie dusze. Po drugie, produkcja zostanie wydana na PlayStation 3, a to gwarantuje, że God of War III będzie wyglądało świetnie.

Trójka zacznie się w miejscu, w którym skończyła się część druga. Kratos wdrapuje się na górę Olimp w towarzystwie tytanów, by rozprawić się z największymi bogami. W God of War III poznamy ciąg dalszy tej historii, która – sam przyznasz – brzmi niczym najwspanialszy z mitów.

Rozgrywka, podobnie jak w części drugiej, będzie opierać się na walce i prostych zagadkach logicznych (przełącz wajchę, otworzą się drzwi) połączonych z elementami platformowymi. Zmiany pojawią się w uzbrojeniu. Rękawice Cestus – w tej części domyślna broń Kratosa – mają kształt lwich łbów, którymi bohater będzie mógł roztrzaskiwać kręgosłupy i odrzucać osaczających go przeciwników. One plus wiele nowych ciosów ułatwią robienie długich i bardzo skutecznych kombosów. W grze pojawią się także magiczne przedmioty, jak skrzydła Ikara czy głowa Heliosa, która posłuży za... źródło światła.

To, na co wszyscy czekają, to walki z potężnymi bossami. W God of War III będzie ich nieco mniej niż w dwójce, ale twórcy zapowiadają, że spotkania z nimi będą bardziej widowiskowe i wymagające.

Zaprezentowane nam materiały nie pozostawiają żadnych wątpliwości – gra będzie wyglądać obłędnie. W pełni wykorzysta rozdzielczość 1080p, oferując przy tym stałą liczbę 60 wyświetlanych klatek na sekundę. Strumienie krwi spływające z Olimpu w HD? Już się nie mogę doczekać, żeby to zobaczyć! Pojawienie się trybu multiplayer jest możliwe, ale dotąd nie zostało oficjalnie potwierdzone.

Producent: Sony Computer Entertainment
Data premiery: 2009/2010
www.us.playstation.com/GodofWarIII

Akcja PS3

Uncharted 2: Among Thieves



Chowając się za przeszkodami, Drake unika nie tylko kul, ale i wzroku strażników.



W grze Nathanowi towarzyszyć będzie Chloe Frazer – dziewczyna urocza i obeznana z gnatem.

Uncharted: Drake's Fortune rozkochał w sobie wielu graczy. Nic więc dziwnego, że nadchodzący Uncharted 2: Among Thieves budzi ogromne nadzieje. Bohater tej produkcji, poszukiwacz przygód Nathan Drake, rusza śladami weneckiego kupca i podróżnika Marco Polo. Legenda głosi, że Włoch w 1292 roku opuścił chiński dwór Kubilaj Chana i wypłynął do domu, mając pod komendą 18 statków i około 600 ludzi. Do celu dotarł jeden okręt i tylko 18 osób. Co się stało? Nathan i nowa bohaterka Chloe Frazer spróbują to wyjaśnić, udając się do legendarnego miasta Shambhala ukrytego w Himalajach, gdzie Polo ponoć pojawił się, poszukując tajemniczego kamienia Cintamani.

Twórcy kładą duży nacisk na zróżnicowanie rozgrywki. Uncharted 2, podobnie jak jedynka, w głównej mierze będzie opierać się na eksploracji, walce i rozwiązywaniu zagadek. Pojawi się też możliwość skradankowego likwidowania przeciwników i ustawiania zasłon (np. wywrócenie stołu). Dodatkowo Drake będzie mógł wreszcie strzelać w trakcie wspinania się po linach czy gzymsach. To istotny dodatek, bo w Among Thieves zdecydowanie więcej czasu spędzisz, balansując na wysokościach.

Zmiany pojawią się również w zachowaniu wrogów. Patrolujący okolicę będą bardzo wyczuleni na dźwięki, a nawet na poruszające się cienie (np. gdy Drake ustawi się niefortunnie naprzeciw jakiejś lampy). Zaalarmowani od razu otworzą ogień, a ich pociski zniszczą nie tylko kozulę bohatera, ale i otoczenie. Wszystko to w doskonałej oprawie graficznej.

Producent: Naughty Dog
Data premiery: 2009
www.naughtydog.com

Inne hity na PS3

Heavy Rain



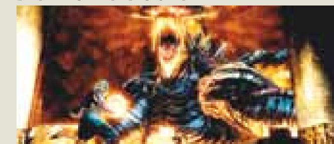
Twórcy Fahrenheita, specjaliści od nietypowych przygodówek, tworzą kolejne dzieło. Heavy Rain to sensacyjna opowieść o niespotykanej dotąd wielowątkowości i ultrarealistycznej mimice postaci.

M.A.G.



Skrót od słów Massive Action Game to tytuł sieciowego shootera, który imponuje obsługą do 256 graczy w jednej sesji. Tu wszystko będzie zresztą duże – mapy, arsenał i park maszyn.

Demon's Souls



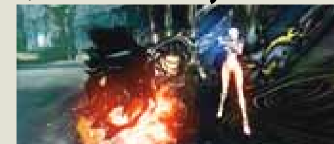
RPG osadzone w mrocznym świecie fantasy Boletaria, gdzie rządzą demony i bestie. Demon's Souls ma się wyróżniać zaawansowanym modelem fizyki oraz swobodą działania niespotykaną w innych erpegach.

Gran Turismo 5



Najbardziej realistyczna symulacja na konsole. W garażu GT5 stanie 900 samochodów, w tym m.in. bolidy Ferrari. Do znanych tras dołączy kilka nowych. W zabawie online weźmie udział nawet 20 graczy.

Quantum Theory



Japońska gra akcji, która może kojarzyć się z Gears of War ze względu na mechanikę (system osłon i kooperacja) oraz sposób przedstawiania akcji. Ciekawostką jest „ożywiony" świat zmieniający się w trakcie zabawy.

MMO PC

Kosmiczna ewolucja

» Jumpgate: Evolution


Zielone – idź! Czerwone – stój! Nawet w kosmosie obowiązują zasady ruchu drogowego.


Bramy nadprzestrzenne – tytułowe „jumpgates" – pozwalają na natychmiastowe przeskoki pomiędzy punktami oddalonymi o całe lata świetlne.

Nowe kosmiczne MMO z Codemasters ma wszelkie cechy gry nadzwyczajnej i... nie zawaha się ich użyć!

Jumpgate: Evolution to propozycja dla tych wszystkich, których krzyki długo odbijały się po kosmosie po zderzeniu z twardą ekonomią EVE Online (jednej z najbardziej złożonych wciąż aktywnych gier MMO). Zamiast zadręczać nas setkami statystyk i skomplikowanymi zasadami Codemasters proponuje akcję na iście galaktyczną skalę – współczesny odpowiednik najlepszych kosmicznych symulatorów w stylu X-Winga, Free-space'a czy Starlancera. Podobnie jak w tamtych grach nigdy nie opuścisz kokpitu wysłużonego myśliwca, a realizować życiowe pasje będziesz za pomocą broni pokładowej. W przeciwieństwie do nich jednak za tło dla celownika służyć będzie nie tylko bezduszne AI, ale i żądni wirtualnej krwi sąsiedzi z całej globalnej wioski. Uwaga: tu nie ma wyimaginowanych rzutów kostkami – tu liczą się wyłącznie umiejętności!


Już w czerwcu poznamy odpowiedź na pytanie, czy w Jumpgate: Evolution ostatecznie rozkwitnie życie, czy zapadnie kosmiczna cisza.

Jeśli tytuł Jumpgate nie jest ci obcy, to gratulacje, masz prawo do uznaniowego klepnięcia po plecach. Gra ta nie jest w gruncie rzeczy „świeżynką" – na rynku MMO zaistniała pod nazwą The Reconstruction Initiative (TRI) w 2001 roku. Z masy kosmicznego śmiecia wyróżnia ją to, że już w dniu premiery uznawana była za MMO nie tylko rzeczywiście przemyślane, ale i – rzadkość w tym gatunku – faktycznie kompletne. Wśród zalet wymieniano dwie dynamiki: po pierwsze świata, który jest prawdziwym galaktycznym wolnym rynkiem; a po drugie walk toczących się z zachowaniem poszanowania dla praw fizyki! Jumpgate Evolution to remake poprzedniej odsłony tworzony przy uwzględnieniu – uwaga! – opinii i propozycji samych graczy.

Nowy początek

Gra toczy się w świecie budowanym na szczątkach tego z TRI. Największą zaletą tej „ewolucji" ma ponownie być dynamika i plastyczność świata, którego charakter i wygląd zależeć mają od graczy. I ponoć mowa nie tylko o handlu, ale i jakości relacji pomiędzy „szczepami" ludzkości a obmierzłymi obcymi, żądnymi nieodmiennie naszej ziemi, krwi i bab. W samym środku tej wiecznej wojny znajdziesz się wskutek wyboru jednego z trzech stronnictw, które przetrwały kataklizm znany jako Przemiana (The Shift). To jednak jedyny akt rozwagi, jakim trzeba się popisać. Klasy postaci w zasadzie tu nie istnieją – myśliwiec, kupiec i górnik to przecież wciąż piloci, a pomysł na grę jest taki, by gracz na bieżąco dostosowywał się do potrzeb i okazji otwartego świata.

Nietypowe jak na MMO będzie też rozwijanie umiejętności bohaterów, które w tym przypadku odbywać się ma poprzez system stopni (tytułów) oraz licencji na kolejne typy statków i ich wyposażenia. Droga ku gwiazdom wiedzie przy tym poprzez system questów, także generowanych losowo, jak i uczestnictwo w „rajdach" PvE całych grup graczy na bossów – okręty flagowe i stacje orbitalne wroga. Natomiast w warstwie PvP (gracze kontra gracze) Jumpgate: Evolution pozwoli realizować skrywane skłonności w strefach otwartych (bez zasad) i tzw. polach bitewnych (tu gracze będą wypełniali zadania wyznaczone im przez twórców). A wszystko to już w czerwcu. Czekamy jak na... gwiazdkę.

Jacek Smoliński | jotes@click.pl

Producent: NetDevil
Data premiery: czerwiec 2009
eu.jumpgateevolution.com

Sportowa PC
Inne platformy PSP X360 DS

Mecz o życie


Ten zawodnik nie lubi, gdy ktoś szybko biegnie w jego stronę – czuje się wtedy zagrożony agresją. Dlatego delikatnie odtrąca delikwenta na bok.


Po meczu następuje tradycyjna wymiana przyjacielskich uścisków.


Nie zabraknie również cheerleaderek machających... bukiecikami.

» Blood Bowl

Myślałeś, że futbol amerykański to brutalny sport? Załóż więc kask, chwyć za maczugę i wykop nabijaną ćwiekami piłkę na 10. metr – najlepiej wraz z głową przeciwnika.

Mówiąc w skrócie, Blood Bowl to Warhammer, ale na sportowo. Gra figurkowa stworzona przez Games Workshop zasady opiera na futbolu amerykańskim, ale do rozgrywki dodaje więcej przemocy i świat fantasy, w którym najlepszymi zawodnikami są orki. Z planszy na ekrany komputerów przenosi tę „dyscyplinę" studio Cyanide – znane z podobnego, całkiem niezłego Chaos League.

Super Bowl



Super Bowl to finał amerykańskiej ligi futbolu NFL, który po raz pierwszy rozegrano w 1967 roku. Od tamtej pory impreza urosła do miana nieoficjalnego święta narodowego, połączenia widowiska sportowego z kulturalno-rozrywkowym. Przed oraz w przerwie meczu występują największe gwiazdy, a wielkim wydarzeniem jest nawet blok reklamowy, w którego trakcie prezentowane są przygotowane specjalnie na tę okazję spoty. 30 sekund czasu antenowego kosztuje aż 3 miliony dolców!

Gra stanowić będzie połączenie prostego menedżera sportowego oraz strategii. Poprowadzisz w niej drużynę złożoną z przedstawicieli ośmiu ras: ludzi, orków, krasnoludów, jaszczuroludzi, goblinów, skavenów, leśnych elfów i sił chaosu. Zawodników będzie można kupować i wymieniać. Podczas meczów każdy zdobędzie cenne punkty doświadczenia, które przeznaczysz na nowe umiejętności. Z kolei zarobione w rozgrywkach pieniądze wydasz na sprzęt: kaski, zbroje ochronne lub gadżety, za pomocą których nieraz przechylisz szalę zwycięstwa na swoją stronę. W części menedżerskiej istotne będzie zwracanie uwagi na wskaźniki morale oraz sympatii i antypatii między zawodnikami. Tchórzliwi gracze uciekną przed większym przeciwnikiem, zaś futboliści z nielubiących się ras, zamiast ustawić zagrywkę, rzucą się sobie do gardeł. Sędzia raczej ich nie rozdzieli – w obawie o własne życie.

Przyłożenie z półobrotu

Zasady Blood Bowl są bowiem bardzo proste: liczy się tylko zwycięstwo, niezależnie od stosowanych metod. Ważnym elementem będzie oczywiście rozgrywanie owalnej, nabitej ćwiekami piłki i zdobywanie tzw. przyłożeń (przejście zawodnika – lub przynajmniej jego części – z piłką na specjalne pole na końcu boiska). Ale równie dobrze będziesz mógł najpierw po prostu wyeliminować rywali. Skłonności do takiej gry będą mieli chociażby przedstawiciele sił chaosu, podczas gdy leśne elfy raczej postarają się uniknąć rozlewu krwi, stosując różnego rodzaju taktyki.

Oprócz oglądania widowiskowych i brutalnych zagrań w Blood Bowl czeka cię trochę myślenia – i to nie tylko w opisanej już części menedżerskiej, ale również na boisku. Mecze rozegrasz w dwóch trybach. Dla miłośników figurkowego pierwowzoru oraz bojących się podejmowania szybkich decyzji flegmatyków przewidziano tryb turowy. Boisko podzielone zostanie na kwadratowe pola, a ty każdemu z zawodników wskażesz, co ma zrobić: podać piłkę, zablokować przeciwnika czy też może wykorzystać jedną z umiejętności specjalnych (ork chwyci mniejszego kolegę i wraz z piłką rzuci nim w stronę bramki) i czarów (w tych brylować mają zwłaszcza ludzie). Znacznie efektowniej zapowiadają się jednak starcia w czasie rzeczywistym, kiedy to zawodnikami pokierujesz niczym w RTS-ie.

W czasie rzeczywistym najbardziej docenisz efekty (np. czarów) generowane przez silnik gry. Sporo pracy twórcy poświęcają także na dopracowanie aren. Na początku mecze rozegrasz na wiejskich polanach, by wraz z postępami swojej drużyny wziąć udział w widowiskach na potężnych stadionach. Niektóre z nich przypominają średniowieczne miasta, inne to piekielne podziemia, w których murawę zastępuje kamień, a linie boczne boiska – ściana ognia. Będzie gorąco!

W trybie single rozegrasz m.in. karierę lub sezon w zawodowej lidze Blood Bowl. Twórcy zapowiadają też możliwość toczenia pojedynków z przyjaciółmi (przez sieć lub na jednym komputerze w trybie hot seat) oraz wystawienia drużyny w jednej z lig internetowych.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

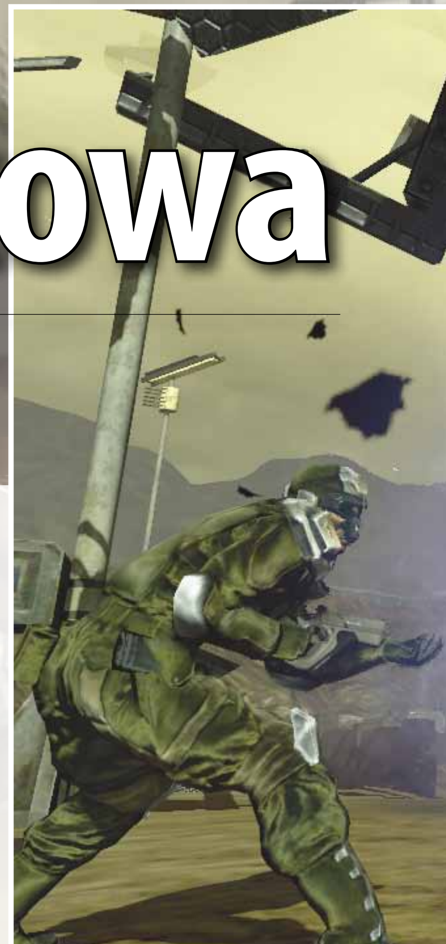
Producent: Cyanide Studios
Data premiery: 11 czerwca 2009
www.bloodbowl-game.com

Akcja X360
Inne platformy PC PS3

Ekipa rozbiórkowa

» Red Faction: Guerrilla

Na Marsie czas płynie szybko. Zmieniają się rządy, wybuchają i gasną powstania. Ale jedno pozostaje stałe – możliwość totalnej rozpierduchy.



Obserwując najnowsze trendy na rynku gier, trudno nie odnieść wrażenia, że strzelanki robią się ostatnio zbyt przekombinowane. Oparte w ogromnej większości na Unreal Engine produkcje desperacko próbują się wyróżnić spośród zalewu podobnych takimi „wynalazkami", jak latające ostrza, strzelaniny na półkach skalnych, desant z orbity itp. A przecież, aby otrzymać świetny, grywalny tytuł, wystarczy odwołać się do pierwotnych męskich odruchów. Na przykład potrzeby rozwalania wszystkiego wokół w drobny mak. Red Faction: Guerrilla robi to znakomicie.

Akcja przenosi gracza na Marsa do roku 2208, pięćdziesiąt lat po wydarzeniach z Red Faction 2. Przez pół wieku EDF, organizacja, która wyzwoliła kolonistów spod tyranii korporacji Ultor, sama zamieniła się w okupanta zaprowadzającego porządek na Czerwonej Planecie przy wydatnym użyciu sił zbrojnych i propagandy. Główny bohater, Alec Mason, pałający chęcią zemsty za śmierć brata, dołącza do pozostającego do tej pory w głębokim podziemiu ruchu oporu – Red Faction. Celem rebeliantów, a zarazem i gracza, jest uwolnienie sześciu zamieszkałych sektorów Marsa spod kontroli EDF przy pomocy zakrojonych na szeroką skalę akcji dywersyjnych. Wyburzanie czas zacząć!

I nie będzie niczego

W Red Faction: Guerrilla obserwujesz akcję zza pleców głównego bohatera. W przeciwieństwie do poprzednich, liniowo-korytarzowych odsłon serii, tu stoi przed tobą otwarty, czerwony świat. Daleko mu do zaludnionej metropolii na miarę Liberty City. Powiem więcej, są to głównie skalne pustkowia, niemniej spotkasz tu zarówno sporo przechadzających się górników, jak i różnego rodzaju terenowe pojazdy poruszające się po namiastkach dróg (nawiasem mówiąc, fizyka prowadzenia aut niestety nijak ma się do jej fantastycznego odpowiednika z GTA IV).



« Kiedy potrzebujesz naprawdę dużego kalibru, zasyp wrogów gruzem komina fabryki.



Młot to twoje podstawowe narzędzie. Równie dobrze nadaje się do wbijania gwoździ i wybijania zębów.

Zabawę rozpoczynasz w sektorze Parker, stanowiącym jedynie niewielki przyczółek sił EDF, a przy tym znakomite miejsce, by zapoznać się z warunkami zwycięstwa. Są one nader proste: aby oswobodzić dany obszar, musisz ukończyć wszystkie dostępne w nim misje fabularne oraz zaliczyć tyle zadań pobocznych, by wyrażony punktowo „stopień kontroli" EDF spadł do zera. To, które zlecenie zdecydujesz się wykonać w danej chwili, zależy już wyłącznie od ciebie.

Wśród dostępnych akcji dywersyjnych są m.in. oswobadzanie przetrzymywanych przez EDF zakładników, obrona placówki rebeliantów przed atakiem, ucieczka pojazdem pod ostrzałem oraz przede wszystkim niszczenie wrogiego mienia na wszelkie możliwe sposoby i w niemal nieograniczonych ilościach. Na mapie świata są wręcz zaznaczone zabudowania o średnim lub dużym stopniu znaczenia, za których destrukcję zostaniesz nagrodzony znaczną redukcją puli punktów kontroli EDF w sektorze.

Choć to poczynaniami Aleca będziesz kierować w Guerrilli, prawdziwym bohaterem gry jest zdecydowanie autorski silnik fizyczny studia Volition o nazwie Geo-Mod 2.0. Co prawda nie umożliwia on, jak w poprzednich częściach gry, wpływania na ukształtowanie terenu, ale za to skala zniszczeń, jakie jesteś w stanie





Fizyka odpowiada w grze za zniszczenia struktur oraz styl lotu pechowców, którzy znaleźli się w zasięgu wybuchu.

Możesz również ostrzeliwać się zza węgła. Przynajmniej dopóki osłona nie obróci się w pył.

dzięki niemu poczynić, to absolutny przełom. To trzeba zobaczyć! Latarnie, mury, zbiorniki, ściany, okna i całe budynki – wszystko to możesz niemal dosłownie rozebrać cegła po cegle, nit po nicie.

Potrzebujesz dostać się do wojskowej bazy za grubym murem? Odpalasz dwa ładunki wybuchowe i droga wolna. Wrogowie czekają z zasadzką, aż pojawisz się w drzwiach bunkra? Wyciągasz młot i przebijasz się przez ścianę za ich plecami. Przeszkadza ci natręt na dachu budynku? Ustawiasz beczki z paliwem przy ścianach nośnych, wyciągasz pistolet, raz pociągasz za spust, a po chwili przeciwnik budzi się na poziomie gruntu pod tonami gruzu. Nigdy nikomu nie udało się jeszcze tak realistycznie oddać w grach widoku dziesiątek ton walącego się pod wpływem wybuchu żelbetonu.

Młot i bomba

W każdej chwili bohater może mieć przy sobie cztery środki architektonicznej zagłady. Podstawowym, będącym zawsze na wyposażeniu, jest ciężki młot, którym zręczny Alec potrafi wybić dziurę we wszystkim – nawet zbrojonym murze obronnym. Innym narzędziem, z którym nie będziesz się rozstawał, są zdalnie detonowane przylepne ładunki wybuchowe. Czepiają się wszystkiego i wszystkich – to nimi udekorujesz filary, na których spoczywa ciężar budowli, zanim zaczną się fajerwerki.

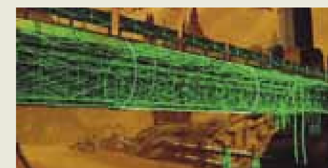
Jeżeli będziesz chciał jednak walnąć z grubszej rury, czekają na ciebie jeszcze: wyrzutnia granatów, karabin nanobotowy (po trafieniu w obiekt jest on w mgnieniu oka „zjadany" przez nanoorganizmy – genialny efekt!), bomba próżniowa (ssie jak zelmer!) oraz potężne rakiety termobaryczne (bezkompromisowe – jak taka gruchnie, to trzęsie się u sąsiadów!). Oczywiście pod ręką znajdziesz też pukawki przeznaczone przede wszystkim do eliminacji siły żywej, czyli pistolet, karabin szturmowy, strzelbę oraz karabin Gaussa. Ale nawet nimi (również uderzając ich kolbami) możesz w znacznym stopniu naruszyć strukturę budynku!

Jako że to przede wszystkim rozwałką Red Faction stoi, nie brakuje jej w rozgrywce wieloosobowej. Tu znajdziesz niemalże relaksujący tryb Ekipa rozbiórkowa, w którym może brać udział dwoje lub więcej graczy przy jednym kompie albo konsoli i który polega na dokonaniu jak największych zniszczeń w określonym czasie. Proste, przyjemne i widowiskowe, choć nie aż tak, jak typowo multiplayerowe rozgrywki, w których gracze stają naprzeciw siebie i, wykorzystując wszystkie wymienione zabawki oraz dodatkowo specjalne plecaki zwiększające zdolności, sieją zniszczenie oraz śmierć. Dokładnie w tej kolejności.

Podsumowanie: Gra autorstwa Volition Inc. zachwyca już od pierwszych minut. Radość z oglądania efektów uskutecznianej przez siebie rozwałki jest tak duża, że przesłania niedoróbki w postaci średnio emocjonującej fabuły, „drewnianej" fizyki pojazdów czy w dużej mierze jednolitego świata, który nie zachęca szczególnie do eksploracji. Multiplayer zaś z trybem Ekipa rozbiórkowa to już totalna przyjemność rozwałki. Czekamy z niecierpliwością na premierę!

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl

Geo-Mod 2.0 logicznie



Silnik fizyczny gry pozwala na zasymulowanie realistycznych uszkodzeń każdej struktury. Zachowane w nim zostały również podstawowe prawa fizyki, takie jak np. grawitacja, co w połączeniu z możliwością chwytania różnych przedmiotów przez bohatera sprawia, że znakomicie nadaje się on do konstruowania gier... logicznych!

Przykład? W jednym z zadań pobocznych masz do zniszczenia budynek znajdujący się kilkadziesiąt metrów poniżej urwiska, na którym stoisz. Oba te miejsca łączy jednak sporej wielkości rura, do której, co prawda, nie doskoczysz, ale za to możesz wrzucić stojące nieopodal zbiorniki z gazem. Te spokojnie sturlają się w dół i potoczą w kierunku struktury. Jeżeli do kilku z nich doczepiłeś przylepne ładunki, użyj detonatora, a będziesz mógł podziwiać fajerwerki.

Metryczka gry

Producent	Volition Inc.
Wydawca	CD Projekt
Inne platformy	PC PS3
Data premiery	czerwiec 2009
Strona WWW	redfaction.com

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

Strategiczna PC

Jesteś bogiem?

» Demigod

Twórcy strategii nie chcą już powtarzać schematów znanych ze StarCrafta i szukają nowych pomysłów na ten gatunek. Oto kolejny z takich eksperymentów. Udany?

Demigod to produkcja Gas Powered Games, a więc ludzi, którzy dali się poznać jako specjaliści zarówno od gier RPG, jak i złożonych strategii – spod ich ręki wyszły m.in. dwie części Dungeon Siege, ale i futurystyczny Supreme Commander. Ich nowe dzieło łączy elementy obu gatunków w sposób do tej pory niespotykany, dlatego projekt ten budzi naszą ciekawość od dłuższego czasu – tym bardziej że grafiki udostępnione przez studio prezentują się imponująco. Wreszcie mieliśmy okazję samodzielnie przekonać się, co szykują dla nas programiści z Seattle. Oto test wersji beta tej gry!

Bogowie sieci

To produkcja inna niż większość strategii, bo zaprojektowana w taki sposób, by grać w nią przede wszystkim w sieci. Każda mapa z sześciu udostępnionych w wersji beta jest symetryczna. Punkty istotne dla starcia (umocnienia, kopalnie złota, sklepy z przedmiotami, flagi dające dodatkowe doświadczenie) umieszczone są w takich miejscach, by jednostki wszystkich biorących udział w potyczce graczy miały równe szanse do nich dotrzeć. Zadania, które należy wykonać, by odnieść zwycięstwo nad wrogiem, są uzależnione od wybranego wariantu rozgrywki – zawsze jednak dają równe szanse wszystkim uczestnikom. Co prawda Demigod ma posiadać tryb dla jednego gracza (niedostępny w becie), ale ma on służyć raczej jako rozbudowany samouczek przygotowujący do potyczek w sieci – i zapewne będzie się w nim walczyło na mapach z multi z botami zamiast żywych przeciwników.

Dobrze wymyślone i odpowiednio wyważone zasady zabawy mogą zatrzymać graczy na dłużej, wcześniej trzeba ich jednak zainteresować. Czym? Najlepiej ciekawym światem i oryginalnymi postaciami. Z tego zadania zespół Gas Powered Games wywiązał się naprawdę nieźle, zapewne dzięki doświadczeniom z gier RPG. Tło fabularne budzi zainteresowanie, a jednocześnie pasuje do specyficznego, oderwanego od rzeczywistości stylu rozgrywki.

Bohaterami Demigod są tytułowi półbogowie walczący ze sobą o jedno zwolnione miejsce w Panteonie, zamieszkiwanym przez prawdziwych bogów – takich stuprocentowych. O wakat bije się osiem postaci różniących się wyglądem, mocami, słabymi i silnymi stronami. Połowa z nich to tzw. generałowie (Generals), którzy w bezpośrednim starciu nie są zbyt skuteczni, mogą natomiast kierować armiami złożonymi ze śmiertelników: zwykłych żołnierzy, dinozaurów miotających kamienie ogonami, aniołów itd. Pozostała czwórka to zabójcy (Assassins), którzy nie mają dostępu do ikonek z rozkazami, za to znają potężne



Królowa Cierni to najbardziej atrakcyjna postać w grze – przynajmniej wizualnie. Grafik, który ją przygotowywał, musiał się świetnie bawić...



Cytadela to główny punkt umocnień każdej ze stron. To właśnie ją trzeba zniszczyć w trybie Conquest – potrafi to zająć nawet kilka godzin.



Mapy w Demigod są symetryczne. Chodzi o to, by wszyscy uczestnicy mieli równe szanse i jednakową odległość do punktów kluczowych, np. sklepów z przedmiotami.



Silnik oparty na technologii znanej z Supreme Commander pozwala płynnie zbliżać kamerę do dowolnego punktu na mapie. W pełnej krasie widać wtedy wszystkie efekty graficzne.

zaklęcia ofensywne i nieźle radzą sobie w walce wręcz.

Choć na obrazkach udostępnianych dotąd przez twórców najczęściej pojawia się Rook (wielki kamienny rycerz z wieżami obronnymi na... ramionach), w wersji beta najbardziej spodobał mi się Torch Bearer, potężny wiking biegły zarówno w magii lodu, jak i ognia, oraz Unclean Beast, monstrum, którego wielka łapa zadaje wrogom ogromne obrażenia. Ta dwójka to zabójcy, którymi zresztą w ogóle gra się zdecydowanie przyjemniej – armie śmiertelników i tak atakują same, a asasyni skuteczniej walczą i dłużej pozostają na polu bitwy (bo rzadziej giną). Ze względu na jej krągłe kształty próbowałem przekonać się do Queen of Thorns, która jest generałem. Jednak opanowanie zarówno tej postaci, jak i innych z jej klasy, jest dużo trudniejsze, wymaga większej koncentracji i stosowania bardziej zaawansowanych taktyk.

Walka o Panteon

Mapy w Demigod stworzone są z myślą o grze zespołowej, pozwalając na pojedynki drużynom dwu-, trzy- i pięcioosobowym – zależy to głównie od rozmiarów poziomu. Każda z dwóch stron konfliktu otrzymuje cytadelę i szereg umocnień (głównie „działek" strzelających magicznymi promieniami), które utrudniają dotarcie do niej. Przy cytadeli znajduje się też portal, który co jakiś czas „wypluwa" armie jednostek. Gdy te tylko się pojawią, same idą przed siebie, w stronę umocnień przeciwnika.

Pomiędzy nimi krzątają się półbogowie – głównie walcząc między sobą, ale i przejmując kluczowe lokacje planszy. W trakcie bitew generałowie i zabójcy zbierają punkty doświadczenia, dzięki którym wchodzą na wyższe poziomy i rozwijają swoje umiejętności, wybierając je z rozbudowanego drzewka przedstawiającego ich talenty. Mogą także w specjalnych „sklepach", których na mapie jest zwykle kilka, kupować elementy ekwipunku (zbroję, broń, pierścienie itd.). Inny sposób na zwiększenie szans na zwycięstwo to korzystanie z tzw. favor items, bonusów zwiększających np. pasek zdrowia. Nabywa się je za punkty zbierane podczas walki, które jako jedyne „przechodzą" z graczem między kolejnymi potyczkami.

Te zasady są stałe dla całej gry, w różnych trybach zmieniają się tylko warunki zwycięstwa. W Conquest wygrywa ten, kto zniszczy cytadelę przeciwnika. Te sesje trwają najdłużej, bo cel da się osiągnąć, tylko rozbrajając po drodze większość umocnień. A jako że mechanizmy rozgrywki są solidnie wyważone i przy zbliżonych umiejętnościach gracze rozwijają się w podobnym tempie, zabawa przypomina kółko i krzyżyk. Jeśli nikt nie popełni błędu, nie da się przegrać, a pat może trwać nawet godzinę. Mniej widoczne jest to w trybie Fortress, w którym niszczy się nie cytadelę, a tzw. fortece, słabiej chronione umocnienia, których na mapie jest kilka. Najwięcej radości dają dwa pozostałe rodzaje rozgrywki: Domination, gdzie walka toczy się o lokacje kluczowe, których kontrolowanie nabija licznik punktowy, oraz Slaughter, odpowiednik team deathmatch, w którym chodzi o to, by zaliczyć odpowiednią liczbę „zabić" wrogich półbogów.

Podsumowanie: Demigod to produkcja ciekawa, ale dla specyficznego gracza – hardkorowca, który lubi rywalizację w sieci i porównywanie swoich statystyk z osiągnięciami innych maniaków (także na stronie WWW, pod adresem: pantheon.demigodthegame.com). Tych, którzy chcieliby po prostu posiedzieć przy dobrej strategii, może zrazić abstrakcyjna rozgrywka. Zawiedzie ich także to, że bohaterowie gry nie są aż tak imponujący, jak mogłyby się zdawać po obejrzeniu obrazków znanych z zapowiedzi. Cóż, nie każdy może być (pół)bogiem...

Tymon Smektała | F77@click.pl

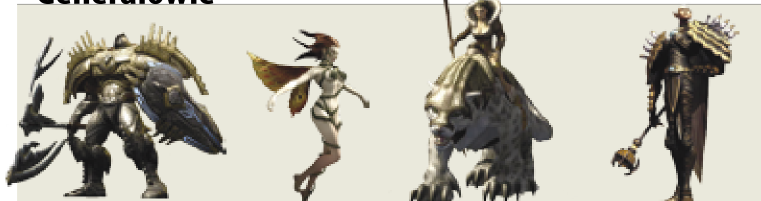
Metryczka gry

Producent	Gas Powered Games
Wydawca	CD Projekt
Inne platformy	brak
Data premiery	maj 2009
Strona WWW	www.demigod.com

Wynik testu wersji beta

Grafika	7/10
Dźwięk	9/10
Sterowanie	8/10
Prognoza	8/10

Generałowie



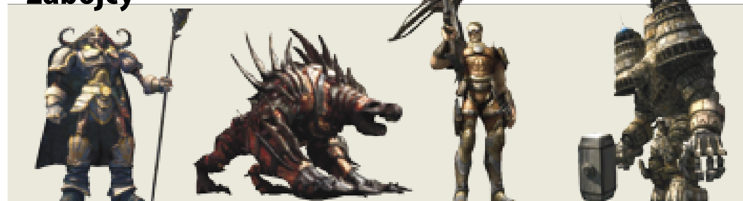
Oak
Na polu bitwy zwiększa skuteczność jednostek śmiertelników.

Queen of Thorns
Specjalnością tej ostrej ślicznotki jest dewastowanie umocnień wroga.

Sedna
Z grzbietu pradawnego tygrysa rzuca czary leczące śmiertelników.

Lord Erebus
Tajemnicza postać, której atutem jest umiejętność teleportacji.

Zabójcy



Torch Bearer
Opanował zarówno magię ognia, jak i lodu – jest bardzo skuteczny.

Unclean Beast
Najsilniejszy z asasynów. Jego bezpośrednie ataki są zabójcze.

Regulus
Najbardziej skuteczny w walce na dystans z innymi półbogami.

The Rook
Odporny na ciosy i zaklęcia przeciwnika – prawdziwa chodząca forteca.

Akcja PC

Fragi gratis

» Quake Live

Co prawda każdy prezent cieszy, ale najbardziej raduje taki, który jest trafiony. W dziesiątkę. A na dodatek z headshotem...

Takim właśnie darem jest gra Quake Live, którą właśnie oddało nam studio id Software. Pisząc „nam", mam na myśli nie redakcję Clicka, a wszystkich graczy – w tym także ciebie. Jeśli chcesz odebrać swój prezent, już teraz wejdź na stronę www.quakelive.com!

Wystarczy Internet Explorer

Quake Live to projekt wyjątkowy. Duża firma, której wszystkie produkcje okazywały się hitami, postanowiła udostępnić jeden ze swoich tytułów za darmo. Mogłoby się zdawać, że to nie pierwsza taka inicjatywa – wiele klasycznych gier można dziś ściągnąć bezpłatnie z sieci, a wśród nich takie hity, jak choćby Grand Theft Auto czy Command & Conquer: Red Alert. id Software poszło jednak o krok dalej niż umieszczenie oryginału w internecie. Programiści zadbali o to, by ich Quake III Arena dał się dziś uruchomić na każdym sprzęcie. Jak tego dokonali? Zmienili go w tzw. grę przeglądarkową, która do zabawy wymaga wyłącznie programu do surfowania po stronach WWW. Na razie Live działa z Internet Explorerem i Firefoksem, a wkrótce zapewne pojawi się wsparcie dla innych aplikacji tego typu, m.in. Chrome'a i Opery.

Przeniesienie Areny do internetu to pomysł o tyle trafiony, że jest ona w całości sieciowym FPS-em, w którym nie tyle przechodzi się etapy, co zalicza kolejne fragi. Można też strzelać się z botami i właśnie od takiego meczu z przeciwnikami kierowanymi przez komputer rozpoczyna się zabawa. Quake Live sprawdza wtedy twoje umiejętności i przypisuje ci pewną rangę, która pomoże później w wyborze sesji.

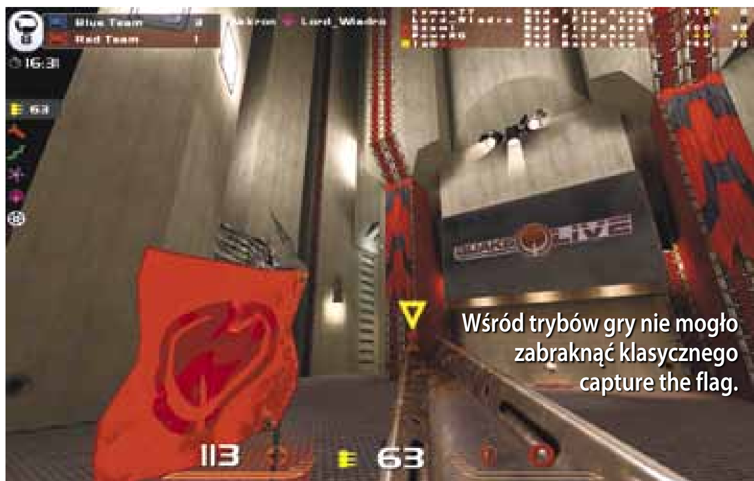


Quake Live nie może się oczywiście równać z najnowszymi FPS-ami, ale jak na grę, która uruchamia się w oknie przeglądarki, wygląda całkiem nieźle.

Grywalność za darmo

Wybór rozgrywki oraz zarządzanie profilem odbywa się w przeglądarce za pomocą interfejsu, który przypomina rozbudowaną stronę internetową. Najważniejszym jej elementem jest okienko, które podsuwa dostępne w danym momencie mecze, oznaczając poziom umiejętności ich uczestników. Widać w nim również rodzaj potyczki. Jest ich łącznie pięć: deathmatch w wersji pojedynczej i zespołowej; duel, czyli walka jeden na jednego; tradycyjny capture the flag oraz clan arena, czyli mecz, w którym dwie drużyny wyrzynają się nawzajem do momentu, aż na polu bitwy pozostaną żywi członkowie wyłącznie jednej z nich. Zaskakuje liczba map: jest ich aż 40, z czego 35 przeniesiono z Quake III Arena, a pozostałe przygotowano specjalnie na potrzeby tej wersji.

Sama rozgrywka to czysta esencja fragowania. Ci, którzy pamiętają jeszcze premierę oryginału (i wydany w tym samym 1999 roku Unreal Tournament), wiedzą, czego się spodziewać – maksymalnie szybkiej, chaotycznej i pozbawionej realizmu strzelaniny, w której cały czas trzeba pozostawać w ruchu (najlepiej skacząc), a wygrywają tylko ci, których natura obdarzyła celnym okiem. To rozgrywka zupełnie inna od tego, co serwują nam obecni liderzy gatunku, z czwartą i piątą częścią Call of Duty na czele. O dziwo, mimo nietypowej, przeglądarkowej platformy rozgrywka jest bardzo stabilna i płynna. Może się również podobać oprawa graficzna, która co prawda bazuje na silniku oryginału, ale podrasowanym tak, by korzystał z efektów oferowanych przez nowe karty.



Wśród trybów gry nie mogło zabraknąć klasycznego capture the flag.

Podsumowanie: Quake Live to świetna gra i doskonała rozrywka na kilkanaście minut wolnego lub... całą noc. To także spore osiągnięcie techniczne, bo ta dynamiczna, trójwymiarowa produkcja wymaga do działania tylko przeglądarki stron WWW. Udostępniona kilka tygodni temu wersja beta ma przetestować wydajność serwerów i rzeczywiście z tym jest obecnie największy problem (by wejść do Quake Live, na razie trzeba czekać ok. 15-20 minut). Mimo to warto w nią zagrać już teraz, a gdy wszystkie kwestie techniczne zostaną dopracowane, otrzymamy produkcję praktycznie perfekcyjną. Grywalną, miłą dla oka, wciągającą – i to za darmo!

Tymon Smektała | F77@click.pl

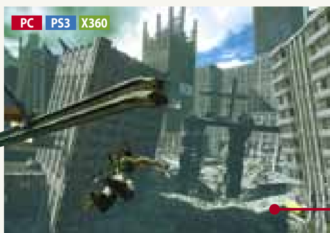
Metryczka gry PC

Producent	id Software
Wydawca	id Software
Inne platformy	brak
Data premiery	II kwartał 2009
Strona WWW	www.quakelive.com

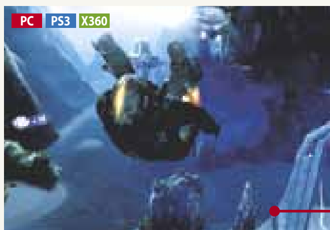
Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

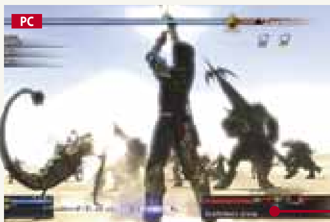
Najbliższe premiery w Polsce



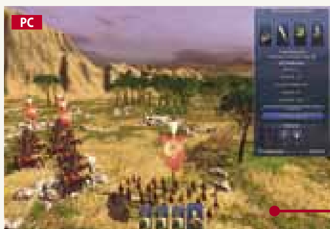
Bionic Commando
Pierwszy z dwóch hitów Capcomu zapowiedzianych na tę wiosnę. Remake platformówki z ośmiobitowców, która dzięki przejściu w 3D stała się czymś na kształt Assassin's Creed w przyszłości. Najpierw grę dostaną konsolowcy, na PC trafi w czerwcu.



Dark Void
Druga wiosenna premiera Capcomu – strzelanina z bohaterem wyposażonym w rakietowy plecak, który zapewnia niespotykaną w innych grach mobilność. O tej produkcji mało się mówi, ale może to być jeden z największych hitów 2009!



The Last Remnant
Japońska gra RPG, która swoją premierę na Xboksa 360 miała w zeszłym roku (recenzja w numerze 2/2009). To tytuł z dużym potencjałem, ale na konsoli niepozbawiony niedoróbek technicznych – liczymy, że w wersji PC ich nie będzie.

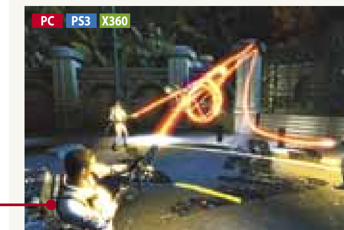


Grand Ages: Rome
Gra strategiczna osadzona w czasach imperium rzymskiego, w której można nawiązać osobiste relacje choćby z Juliuszem Cezarem. Może niekoniecznie iść z nim na pizzę, ale np. podbić wspólnie jakąś prowincję. Recenzja na str. 53.

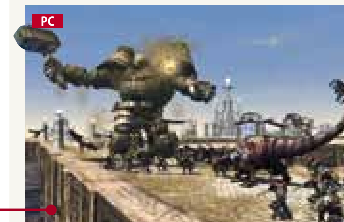
Tytuł	Data premiery	Platforma
Akcja		
Ojciec chrzestny II	10 kwietnia 2009	PC PS3 X360
Kroniki Riddicka: Assault on Dark Athena	24 kwietnia 2009	PS3 X360
7.62	kwiecień 2009	PC
Wheelman	kwiecień 2009	PS3 X360
X-Men Origins: Wolverine	1 maja 2009	PC PS3 X360
Battlestations: Pacific	15 maja 2009	PC X360
Kroniki Riddicka: Assault on Dark Athena	15 maja 2009	PC
Bionic Commando	22 maja 2009	PS3 X360
Monsters vs. Aliens	15 maja 2009	PC PS3 X360
Bionic Commando	czerwiec 2009	PC
Dark Void	czerwiec 2009	PC PS3 X360
Ghostbusters	czerwiec 2009	PC PS3 X360
Muzyczne		
Rock Revolution	30 kwietnia 2009	PS3 X360
Guitar Hero: Metallica	II połowa kwietnia 2009	PC PS3 X360
Przygodowe		
Gobliiins 4 (dodatkowo Gobliiins 1-3)	24 kwietnia 2009	PC
RPG		
Fallout 3 PL	9 kwietnia 2009	PS3 X360
The Last Remnant	9 kwietnia 2009	PC
Sacred 2: Fallen Angel	11 kwietnia 2009	PS3 X360
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	30 kwietnia 2009	PC
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	30 kwietnia 2009	PC
Sportowe		
NBA 2K9	9 kwietnia 2009	PC
Speedway Ekstraliga	II połowa kwietnia 2009	PC
Blood Bowl	11 czerwca 2009	PC X360 DS
Symulacje		
Trainz 2009	kwiecień 2009	PC
Strategiczne		
Company of Heroes: Chwała bohaterom	24 kwietnia 2009	PC
Demigod	24 kwietnia 2009	PC
Tom Clancy's EndWar PL	kwiecień 2009	PC PS3 X360
Grand Ages: Rome	7 maja 2009	PC X360
Windchaser	7 maja 2009	PC
Hotel Giant II	I połowa maja 2009	PC
Wyścigowe		
4x4: Hummer	15 kwietnia 2009	PC
Death Track: Resurrection	29 kwietnia 2009	PC
Speed Pack (Streets of Moscow i Classic Car Racing)	29 kwietnia 2009	PC



Battlestations: Pacific
Oryginalne połączenie gry strategicznej z uproszczoną symulacją samolotów i innych sprzętów bojowych biorących udział w wojnie na Pacyfiku. Całość umieszczamy jednak w gatunku akcja – strzelania jest tu więcej niż w niejednym FPS-ie.



Ghostbusters
Łowcy duchów w grze, która ma być godną kontynuacją dwóch przebojowych filmów z lat osiemdziesiątych. Biorą w niej udział aktorzy znani z oryginałów, co gwarantuje, że zwariowanego klimatu na pewno nie zabraknie!



Demigod
Nietypowa gra strategiczna oparta na zasadach podpatrzonych w popularnym modzie do Warcraft III o nazwie Defence of the Ancients. To jeden z ciekawszych tegorocznych tytułów w swoim gatunku. Dlaczego? Sprawdź w teście wersji beta na str. 32.



Death Track: Resurrection
Rosyjska odpowiedź na Burnout: Paradise, a jednocześnie nowa wersja klasycznej gry sprzed lat. Twórcy obiecują emocjonujące wyścigi, w których będzie można dopomóc sobie... laserowym działkiem. Uwaga na drogówkę – i jej rakiety!

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

The Chronicles of Riddick Assault on Dark Athena

Z ciemności wyłoniła się sylwetka, zabłysły nieludzkie oczy. W pomieszczeniu słychać było tylko cichy odgłos okrzyku zdławionego krwią wypływającą z rozciętego gardła. Droga stała przed Riddickiem otworem.

Richard B. Riddick to bezduszny morderca przyszłości, dla którego pobyt w najcięższych więzieniach Galaktyki to jak letni obóz harcerski na Mazurach. Postać ta po raz pierwszy pojawiła się na ekranach w filmie „Pitch Black" z 2000 roku. W rolę wspomnianego bohatera wcielił się gwiazdor kina akcji, najtwardszy z hollywoodzkich twardzieli, Vin Diesel.

Również on założył studio, które w 2004 roku stworzyło grę Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay. Przedstawia ona losy bohatera przed wydarzeniami znanymi z filmu. Riddick trafia do więzienia o zaostrzonym rygorze, gdzie doprowadza go Jones, łowca nagród przy okazji mający na pieńku z tamtejszym naczelnikiem. Ciekawa fabuła i niesamowity, mroczny klimat zakładu zamkniętego pełnego najgorszych szumowin sprawiają, że to połączenie skradanki z shooterem wciąż robi ogromne wrażenie. Piszę o tym nie bez powodu, ponieważ Ucieczka stanowi dodatek do nowej odsłony przygód Riddicka – Assault on Dark Athena.

Ciemne wnętrze Atheny

Po ucieczce z Butcher Bay Riddick oraz Jones znajdują się na pokładzie niewielkiego wahadłowca zmierzającego do pogrążonego w chaosie układu Aguerra – nazwanego tak samo jak jedyna zdatna do zamieszkania tam planeta. Na nią przybywają osadnicy z całej Galaktyki, głównie ci, którym nie powiodło się w życiu. Jak stwierdza sam bohater, miejsce to daje wiele okazji do zarobku. Maszyna, którą chłopaki podróżują, zostaje jednak wzięta na hol i ściągnięta do hangaru potężnej Dark Atheny, statku najemników. Riddick w ostatniej chwili budzi się z hibernacji i ukrywa przed napastnikami. Jones nie ma już tyle szczęścia i odurzony gazem trafia do brygu.

Jak się okazuje, Atheną dowodzi Revas, łowczyni głów, z którą Riddick miał już wcześniej do czynienia (głosu udziela jej Michelle Forbes znana m.in. z seriali „Prison Break" i „Battlestar Galactica"). Po objęciu kontroli nad mordercą śledzisz panią kapitan, by dowiedzieć się dokładnie, jakie są jej plany. W korytarzach, kajutach i hangarach co jakiś czas napotykasz zaś członków jej świty – roboty, żołnierzy, później też bojowe mechy.

Co nieco na temat planów Revas zdradza ci... mała dziewczynka imieniem Lilly, która chowa się w jednym z szybów wentylacyjnych. Najemnicy porywają kolonistów z planety i przetrzymują w więzieniu, by potem przemienić w mechanicznych, pozbawionych własnej woli żołnierzy. Aby wydostać się z Dark Atheny, Riddick musi odwrócić od siebie uwagę załogi, dlatego kieruje się na pokład penitencjarny, by wywołać tam małą rebelię – o ile w podstawce uciekałeś z więzienia, to teraz się do niego włamujesz. Więźniowie





Podczas spaceru po kadłubie Dark Atheny nie zaczerpniesz co prawda świeżego powietrza, ale zrekompensuje to piękny widok powierzchni Aguerry.

Mechaniczni żołnierze Revas to martwe ciała ludzkie, które faszerowane są elektronicznymi komponentami. Chociaż niezbyt inteligentni, to bardzo wymagający przeciwnicy.

kierują cię w kolejne zakątki statku, zlecając drobne przysługi. Wśród osadzonych jest matka Lilly, która konstruuje dla ciebie klucz do włazów wentylacji, oraz niejaki Dacher pomagający w znalezieniu i uruchomieniu statku, którym uciekniesz z Atheny (w tej roli Lance Henriksen, cyborg z drugiego „Obcego"). Później trafiasz na powierzchnię Aguerry, ale nie będę zdradzał zbyt wielu szczegółów fabuły.

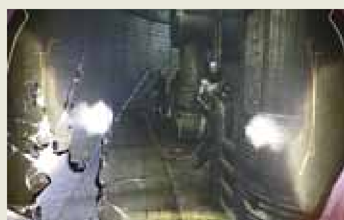
Gra trzyma w napięciu już od pierwszych minut. Poziom adrenaliny rośnie, gdy w mrokach pomieszczenia (dzięki specjalnym implantom oczu Riddick może widzieć w ciemności) po cichu skradasz się tuż za plecami przeciwnika, by rzucić się na niego i szybkim ruchem złamać kręgosłup. Przeciwników eliminujesz przy użyciu gołych pięści i szpikulca zabranego z wahadłowca, potem znajdujesz kolejne noże. W porównaniu do oryginału w Dark Athenie bardzo szybko zdobywasz także broń palną, w grze nie ma też większych problemów z amunicją do niej. Dodatkowym smaczkiem podczas zabawy jest możliwość pokierowania mechem bojowym. Siedząc we wnętrzu maszyny, wychodzisz w próżnię. Podziwiając gwiazdy i powierzchnię Aguerry w oddali, idziesz po kadłubie i walczysz.

Gdy wrogów jest więcej, starasz się eliminować ich pojedynczo lub też podrywasz do góry ciało zabitego strażnika i używasz przytwierdzonego do jego ramienia karabinu. Taka taktyka jest jednak bardzo ryzykowna, przy okazji strzelanin znacznie lepiej bowiem korzystać z zasłon i spokojnie przymierzać. Zarówno ze względu na wysoki poziom inteligencji przeciwników (potrafią się chować i flankować), jak i fakt, że by powalić delikwenta, często musisz władować w niego cały magazynek.

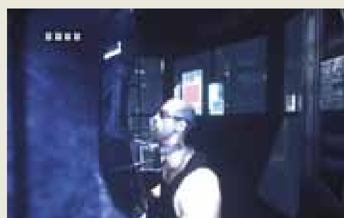
W mordę go!

Esencją rozgrywki nie są jednak strzelaniny, ale brutalna walka wręcz. Łamanie kręgosłupów to tylko przedsmak bardzo krwawych i dobrze zrealizowanych bijatyk na pięści i noże. Akcję obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby (za wyjątkiem wspinania się po ścianach i drabinach), na ekranie zaś nie ma żadnych wskaźników interfejsu – poziom zdrowia pojawia się jedynie, gdy otrzymujesz obrażenia. Potęguje to poczucie autentycznego udziału w wydarzeniach gry, zwłaszcza gdy pierzesz po mordzie załogantów Atheny lub patrzysz w oczy więźniowi, któremu właśnie wbiłeś nóż w serce.

Śmierć czai się w mroku



1 Gdy po raz pierwszy siadasz za sterami mecha, jest on uszkodzony. Karabiny działają jednak sprawnie...



2 Nie, to nie automatyczna stacja dentystyczna. W takich punktach Riddick regeneruje zdrowie.



3 Revas, najemnik i kapitan Dark Atheny, która zmienia mieszkańców Aguerry w bezwolnych, mechanicznych, żołnierzy. Riddicka i kobietę łączy wspólna przeszłość – na tyle burzliwa, że teraz chcą się wzajemnie pozabijać.

Multiplayer



Na prośbę fanów oryginału wraz z Assault on Dark Athena otrzymujemy tryb multiplayer pozwalający na zabawę w sieci lokalnej i przez internet. Do wyboru jest aż sześć rodzajów rozgrywki: deathmatch, team deathmatch, capture the flag, Butcher Bay riot, Pitch Black oraz arena. Riot przypomina nieco typowe capture the flag, chociaż polega na przejmowaniu baterii energetycznej i umieszczaniu jej w odpowiednim generatorze mocy, podczas gdy arena to turnieje złożone ze starć wręcz (1 na 1 lub 2 na 2). Najciekawszy jest Pitch Black, w którym jedna osoba wciela się w niedostępnego w innych trybach Riddicka, a reszta graczy stara się go upolować – ten któremu się to uda, przemienia się w umięśnionego zabójcę. W sieci może się zmierzyć do 12 osób.



Stary, udusisz się w tej skórzanej masce! Czekaj, zrobię ci kilka otworków do oddychania. I pamiętaj, że na Riddicka zawsze możesz liczyć.

Riddick na konsolach

Assault on Dark Athena zostanie wydany 24 kwietnia również na PS3 i X360. Na konsoli nie pojawił się opisywany w tekście bug związany z poruszaniem się postaci. Dobrze spisywało się sterowanie za pomocą pada, zwłaszcza walki wręcz prowadzone przy użyciu obu triggerów (nieco gorzej było z bronią palną). Niestety, w porównaniu z innymi tytułami na next-geny pod względem grafiki nowy Riddick wypada poniżej przeciętnej, zwłaszcza dołączona Ucieczka z Butcher Bay, która wyglądem przypomina swoją edycję z pierwszego Xboksa. Ostatecznie wersjom konsolowym przyznajemy taką samą ocenę jak pecetowej.

Do walk wykorzystujesz wyłącznie przyciski myszki: lewym wyprowadzasz uderzenie, prawy natomiast odpowiada za blokowanie. Po ciosie przeciwnika możliwe jest uruchomienie kontrataku. Moim ulubionym był ten podczas starć ze strażnikami. Łamiesz delikwentowi rękę, przykładasz jego własny karabin pod brodę i pociągasz za spust – mózg rozbryzguje się na ściany, a ty uświadamiasz sobie, że przygody Riddicka to zabawa tylko dla starszych graczy.

Niestety, gry nie ominęły problemy techniczne. W testowanej wersji pojawił się bardzo uciążliwy bug, sprawiający, że Riddick niekiedy przestawał reagować na polecenia wydawane WSAD-em i wciąż szedł w tym samym kierunku (do premiery ma to być poprawione). Przeszkadzało to zwłaszcza podczas walk – zazwyczaj ginąłem właśnie z powodu tej niedoróbki. Jej obecności nie stwierdziłem natomiast w konsolowej edycji (więcej w ramce po lewej). Słabo funkcjonowała także fizyka – zwłaszcza na PC. Twórcy powinni znacznie więcej czasu poświęcić przede wszystkim na dopracowanie rag-dollu – martwe ciała ciągnięte po podłodze blokują się o niemal każdy kant lokacji.

Również od strony graficznej Assault on Dark Athena nie zachwyca. Owszem, gra prezentuje się przyzwoicie, jednak jej pięcioletni już silnik potrafi przestraszyć kanciastymi widokami, kiepską animacją wody czy przenikającymi się obiektami. Dobrze wyglądają natomiast cut-scenki oraz dialogi z innymi postaciami, gdy kamera pokazuje rozmówców z bliska.

Podsumowanie: Assault on Dark Athena to produkcja warta polecenia wszystkim miłośnikom krwistej akcji, Riddicka oraz samego Vina Diesla (więcej atrakcji dla fanów talentów tego aktora na str. 48). Gra ma co prawda kilka niedoróbek, lekko postarzała się również jej oprawa graficzna, jednak niesamowity, mroczny klimat i bardzo brutalna rozgrywka – zwłaszcza walki wręcz – zapewnią ci ogromną dawkę adrenaliny. To zabawa tylko dla największych twardzieli!

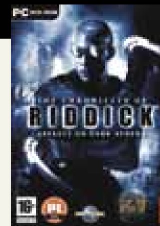
Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY
- brutalna, zwłaszcza walki wręcz
- AI przeciwników
- Ucieczka z Butcher Bay w prezencie

MINUSY
- nieco przestarzała grafika
- problemy ze sterowaniem

Metryczka gry PC

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 119,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: 14 maja 2009
Producent: Starbreeze Studios
Podobne do: Splinter Cell, Dead Space
Internet: www.atari.com/riddick
Maksymalna liczba graczy: 1/12 (komputer/internet)

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 16+

Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,8 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna 256 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 11 GB miejsca na HDD	procesor dwurdzeniowy pamięć 3 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 11 GB miejsca na HDD	proc. dwurdzeniowy 1,8 GHz pamięć 4 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 11 GB miejsca na HDD

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Skrywanie się w mroku, by nagle wyskoczyć na przeciwnika i poderżnąć mu gardło, walki na pięści oraz strzelaniny. Co więcej, również fabuła jest naprawdę ciekawa.	8,5
Żywotność	Przejście Assault on Dark Athena zajmie ci kilkanaście godzin, dodatkowo otrzymujesz drugie tyle zabawy w poprawionej wersji pierwowzoru.	8,5
Różnorodność	Etapy skradankowe przeplatane są typowo strzelanymi, do tego dochodzą proste zagadki i wyzwania zręcznościowe. Jest bardzo ciekawie.	8,5
Sztuczna inteligencja	Przeciwnicy zachowują się bardzo inteligentnie – wzywają wsparcie, korzystają z zasłon, potrafią cię oflankować.	8,0
Suma		8,5
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Kilkanaście bardzo dobrze skonstruowanych map przypomina najlepsze shootery osadzone w przyszłości, z Quake III na czele. Jest dobrze.	8,0
Żywotność	Na pewno nie jest to nowy król sieciowych potyczek. Można trochę pograć, choć żywotność zależna będzie w dużej mierze od liczby chętnych do wspólnej zabawy.	6,0
Różnorodność	6 dostępnych trybów rozgrywki nie odbiega może specjalnie od standardów gatunku, ale zapewnia sporo frajdy. Najciekawszy jest Pitch Black.	7,0
Obsługa rozgrywki	Gra wymaga szybkiej rejestracji wykonywanej w menu gry. Serwery internetowe działają sprawnie, podłączysz się do nich bez problemu.	8,0
Suma		7,0
Grafika		
Wygląd	Miejscami widać, że silnik graficzny ma już 5 lat. Dobre modele postaci.	6,5
Animacje	Ruchy postaci w miarę realistyczne, solidnie wykonane cut-scenki i filmy.	7,0
Suma		7,0
Dźwięk		
Muzyka	Niczym w najlepszej hollywoodzkiej produkcji. Skutecznie buduje klimat.	9,0
Efekty	Na wysokim poziomie, głosów w grze użyczyło kilku znanych aktorów.	9,0
Suma		9,0
Przystępność		
Sterowanie	Wygodne, nie odbiega od standardów gatunku.	8,0
Interfejs	Praktycznie brak. Tylko pasek zdrowia podczas walki.	9,0
Poziom trudności	Trzy zróżnicowane poziomy, wyzwanie stanowi już ten najniższy.	8,0
System pomocy	Samouczek na początku – wystarczający.	8,0
Suma		8,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Gra zwalniała na otwartych terenach Aguerry.	7,0
Czasy ładowania	Krótkie, nie zakłócają rozgrywki.	8,0
Suma		7,5

Wynik testu

emter@click.pl



Ucieczka z Butcher Bay na długo została w mojej pamięci. Podobnie będzie z Assault on Dark Athena, którego mroczny i brutalny klimat pochłonął mnie bez reszty. Nie zaślepił jednak – gra mocno odstaje od konkurencji pod względem grafiki, pojawiły się w niej również problemy związane ze sterowaniem. Rekompensuje to widok twarzy przeciwnika, któremu podrzynasz gardło.

Tryb dla jednego gracza	8,5
Tryb dla wielu graczy	7,0
Grafika	7,0
Dźwięk	9,0
Przystępność	8,0
Wykonanie techniczne	7,5
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8)	**8,0**

Ponad 700 000 osób czyta CD-Action*

* Źródło: Polskie Badania Czytelnictwa, MillwardBrown SMG/KRC, wskaźnik CPW, grupa wszyscy 15+; grudzień 2007 – listopad 2008, N = 47 587

Czy można ich gdzieś spotkać?



Numer urodzinowy jak co roku świetny i jak co roku ogromna niepewność przy czytaniu go. Nigdy nie wiadomo co jest prawdą, a co nie :P **[Warman]**



No i znowu paru szczęściarzom udało się znaleźć w reklamie forum. Kurde, muszę wreszcie napisać coś mądrego i też tam być :) **[Slowik]**



BioShock leży na półce z grami mojego taty. On grać nie może, bo ma za kiepski sprzęt, ja grać nie chcę, bo nie lubię horrorów. **[Soutys]**



Dlaczego nagle rozpoczął się taki lament, że już nie mamy szans na awans? Czy ktoś w ogóle patrzy w tabelę? Bez jaj. **[!Gacek!]**



Konwersejszyn is ze faundejszyn of ciwilajzejszyn, łi ar tu difend!

FORUM CD-Action

www.cdaction.pl

Miejsce spotkań graczy.
Wpadnij, żeby pogadać.
Nie tylko o grach.



Czemu Kościół dopuszcza tylko ściśle określone grupy osób do biblioteki watykańskiej? **[Dogmeat]**

Strategiczna PC

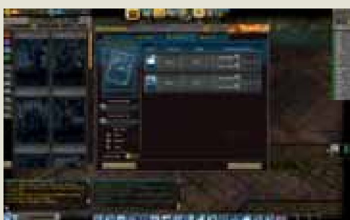
WYBÓR REDAKCJI 5/2009 Click! HIT DOBRY ZAKUP

Battle

Kartą i mieczem!



1 Forge, czyli Kuźnia, to najbardziej funkcjonalne menu w historii gier. Na zajmującej jego główną część arenie możesz testować różne zagrywki, korzystając z wszystkich posiadanych kart i dowolnej kombinacji wrogów.



2 Menu daje także dostęp do opcji związanych z licytacjami kart i społecznością graczy. To połączenie naszej-klasy i Allegro!



3 Kampania BattleForge to właściwie cztery oddzielne zestawy misji – dla gry w pojedynkę, we dwóch, czterech i dwunastu graczy.



4 Tak BattleForge wygląda w akcji. Oprawa graficzna jest dopieszczona w najdrobniejszym calu (szczególnie obrazki na kartach), a grywalność niezależnie od misji sięga zenitu. Oto przyszłość gatunku RTS!

W BattleForge, jak we wszystkich grach strategicznych, warto mieć zmysł taktyczny, trochę sprytu i sprawne palce do klikania myszką. A także... asa w rękawie!

Niemieckie studio Phenomic, twórcy popularnej w Polsce serii SpellForce, połączyło w swojej nowej produkcji dwie spośród najpopularniejszych używek dla nerdów: gry sieciowe i karciane. Efekt? Totalne uzależnienie! BattleForge wciąga niczym Martwe Bagna z „Władcy pierścieni" i spośród recenzowanych w tym numerze strategii jest zdecydowanie najlepsza. Szkoda tylko, że tak kosztowna...

Królestwo za... słońce!

Na pierwszy rzut oka BattleForge przypomina zwykłą strategię czasu rzeczywistego osadzoną w barwnym świecie fantasy. Kraina ta nosi nazwę Nyn i choć wygląda w grze przepięknie, scenariusz opowiada o strasznej katastrofie, która dotknęła jej mieszkańców. Na dwanaście miesięcy zgasło tam słońce, a wraz z ciemnościami pojawiły się przerażające bestie, które zepchnęły ludzi do podziemi. Teraz, po roku, znów zrobiło się jasno i ci, którzy przetrwali trudne czasy, wychodzą na powierzchnię, by odbudować Nyn. Pomagają im w tym tzw. panowie niebios (Sky Lords), istoty, które potrafią wyczarować – z niczego – gotowe do boju wojska, budynki obronne, a także zaklęcia.

Jak nietrudno się domyślić, tymi potężnymi istotami są gracze – czyli także ty. O ile w „normalnym" RTS-ie swoje obowiązki wykonywałbyś, klikając ikony umieszczone z boku ekranu, i w ten sposób wydawałbyś rozkazy budowy jednostek czy stawiania wież strażniczych, przeznaczając na nie odpowiednie surowce, w BattleForge robisz to wszystko... grając w karty.

Na tym polega cała unikatowość tej produkcji – wszystko, z czego w trakcie misji może skorzystać Sky Lord, jest reprezentowane przez talię zawierającą 20 kart wybranych przez gracza z 200 dostępnych rodzajów. Te wirtualne kartoniki „wykłada się", klikając ich miniaturki zgrabnie wpasowane w dolną część interfejsu. Wraz z ich użyciem z nieba spada na przeciwników deszcz meteorów albo w świecie gry pojawia się określona jednostka czy budynek. Gdy już zmaterializują się na mapie, kierujesz nimi w tradycyjny sposób (zaznaczasz, przeciągając kursorem, wysyłasz do boju, klikając wrogie oddziały itd.), ale to mniej istotna część rozgrywki. Najważniejsze jest dobre dobieranie kart i korzystanie z nich w odpowiednim momencie.

Na szczęście cała „karciana" część BattleForge jest świetnie wymyślona i doskonale wyważona – w czym pomogły testy wersji beta, które trwały przez kilka miesięcy. 200 kart podzielono na cztery „kolory": ogień, mróz, naturę i cień. Budując własną talię, można łączyć ze sobą kartoniki różnych maści albo postawić tylko na wybrany ich rodzaj. Z jednej strony bardziej opłaca się zróżnicowanie, bowiem każda z barw skoncentrowana jest na



Dowód na to, że studia EA współpracują ze sobą – dziennik gracza BattleForge wygląda niemal identycznie jak Tome of Knowledge z Warhammer Online.

Forge

czym innym: ogień to jednostki i zaklęcia ofensywne, mróz pozwala skutecznie się bronić, natura daje dostęp do czarów leczniczych i wspierających, cień to kraina nieumarłych, z której karty potrafią być niszczycielskie zarówno dla wrogów, jak i twoich oddziałów. Swoje plusy mają też jednak talie jednobarwne. To dlatego, że „wykładanie" jednostek czy zaklęć wymaga posiadania odpowiedniej liczby kul w konkretnym kolorze, ustawianych na tzw. monumentach znajdujących się w różnych punktach mapy. Jeśli chcesz korzystać ze zróżnicowanej talii, blokujesz sobie dostęp do potężniejszych kart (bo nie posiadasz np. trzech kul niebieskich – mroźnych), a gdy stawiasz na jedną maść, nie użyjesz silniejszych kartoników innego koloru.

Witaj w kuźni

Na początku można się w tym pogubić, ale twórcy zadbali o to, by przeprowadzić gracza za rączkę przez pierwsze poziomy, a także udostępnili doskonałe narzędzie, dzięki któremu da się przetestować moc różnych kart i ich kombinacji. Narzędziem tym jest... menu główne gry. Jego centralną część zajmuje arena, na której można wykładać elementy posiadanej przez siebie talii, wystawiać przeciwko niej dowolne armie wrogich wojsk i w ten sposób komponować zestaw optymalny dla własnego stylu. To właśnie tytułowa Forge, czyli Kuźnia – genialny pomysł na samouczek, świetnie pasujący do konwencji gry.

Menu BattleForge to jednak coś więcej niż tylko arena treningowa. Daje ono dostęp do kampanii, która toczy się wielowątkowo i składa z oddzielnych zestawów misji dla gry w pojedynkę oraz w co-opie dla dwóch, czterech i dwunastu osób. Umożliwia też odpalenie potyczki z żywym rywalem (w ramach rankingów lub sparingowo). A także pozwala... pohandlować. Oczywiście kartami i po to, by zbudować jak najlepszą talię. Nowe kartoniki kupuje się za tzw. punkty BattleForge, których każdy gracz otrzymuje na początku równo 2000 wraz z jedną talią startową z 54 kartami. Za punkty te można kupować kolejne startery (cena: 1250 BF) lub boostery z 8 elementami (za 250 BF). Gdy pula się wyczerpie (np. po zakupie drugiego startera i 3 boosterów), dodatkowe punkty BF możesz zdobyć, sprzedając na licytacji posiadane przez siebie karty albo... kupując je za prawdziwe pieniądze (w EA Store, od 500 punktów za 20 złotych do 2250 punktów za 89 złotych). Jeśli ktoś wciągnie się w grę, a nie będzie miał czasu na handlowanie i kompletowanie talii, wyda na tę zabawę dużo więcej niż sklepowa cena pudełka z BattleForge. Więcej satysfakcji i tak daje jednak wylicytowanie pożądanych kart, zwłaszcza tych najrzadszych, których wyłożenie w odpowiednim momencie może całkowicie odwrócić losy potyczki.

Podsumowanie: Programistom ze studia Phenomic udało się osiągnąć rzecz niezwykłą. W bardzo elegancki, świetnie wyważony i naprawdę smacznie oprawiony (tak grafiką, jak i dźwiękiem) sposób połączyli strategię czasu rzeczywistego z karcianką, a do tej kombinacji dorzucili jeszcze odrobinę elementów typowych dla MMO (interakcje z innymi graczami, rankingi itd.). Jedyną „wadą" gry jest jej sieciowy charakter, bo nawet w scenariuszu singlowym utrata połączenia z internetem powoduje przerwanie sesji. Tak naprawdę nie jest to jednak poważny problem i piszę to tylko jako przestrogę dla tych, którzy mają niepewne łącza. Oto gra, która ma wszystko, by stać się strategią roku 2009!

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- rewelacyjny pomysł...
- ...bezbłędnie zrealizowany
- oprawa graficzna i dźwiękowa
- łatwość zabawy z innymi graczami

MINUSY
- wymaga internetu

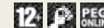
Metryczka gry PC

BattleForge



Wydawca: EA Polska (0 22 852 27 30, www.ea.pl)
Cena wydawcy: 139,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest

Producent: EA Phenomic
Podobne do: Magic: The Gathering
Internet: www.battleforge.com
Maksymalna liczba graczy: 1/12 (komputer/internet)

Inne platformy: brak
PEGI:


Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 1,8 GHz	procesor 1,8 GHz	procesor 1,8 GHz
pamięć 512 MB RAM	pamięć 1 GB RAM	pamięć 1 GB RAM
karta graficzna z 256 MB	karta graficzna z 256 MB	karta graficzna z 512 MB
Windows XP/Vista	Windows XP/Vista	Windows XP/Vista
7,2 GB miejsca na HDD	7,2 GB miejsca na HDD	7,2 GB miejsca na HDD
połączenie z internetem	połączenie z internetem	połączenie z internetem

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Żywotność	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Różnorodność	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Sztuczna inteligencja	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Suma		–
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Wszystkie bitwy BattleForge toczą się w sieci, większość z innymi graczami. Niezależnie do wybranego trybu każda potyczka jest totalnie grywalna!	9,5
Żywotność	Można mieć zastrzeżenia do ograniczonej liczby map, ale twórcy obiecują, że wkrótce zaczną udostępniać nowe. Jeśli tak się stanie – grać będziemy latami.	8,5
Różnorodność	Przebieg rozgrywki zależy od kart posiadanych przez graczy. Kombinacji jest tak dużo, że o różnorodność nie trzeba się martwić.	9,5
Obsługa rozgrywki	Bezproblemowa – wiele czasu poświęcono na dopracowanie strony technicznej gry i procentuje to komfortem zabawy.	9,5
Suma		9,5
Grafika		
Wygląd	BattleForge wygląda bosko – dzięki talentowi grafików ma swój styl.	9,0
Animacje	Płynne, efektowne, takie, jakie być powinny.	9,0
Suma		9,0
Dźwięk		
Muzyka	Świetnie dopasowana do rozgrywki, motywuje do dalszej walki.	9,0
Efekty	Na poziomie typowym dla gier strategicznych – w porządku.	7,5
Suma		8,5
Przystępność		
Sterowanie	Wygodne i intuicyjne.	9,0
Interfejs	Czytelny, świetnie zaprojektowany, zawiera wszystko, co potrzeba.	9,0
Poziom trudności	Wyważony. Ale zbyt wysoki wtedy, gdy walczysz z największymi maniakami.	8,0
System pomocy	Gra jest skomplikowana, ale wszystkie jej elementy świetnie opisano.	9,5
Suma		9,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Gdy na ekranie wiele się dzieje, potrafi się przyciąć.	7,0
Czasy ładowania	Nie należą do najkrótszych, ale mieszczą się w normie.	7,5
Suma		7,0

Wynik testu

F77@click.pl



Nieoczekiwany hit tegorocznej wiosny – jeśli grywałeś kiedykolwiek w strategie fantasy lub karcianki, na pewno spodoba ci się BattleForge. To jedna z najbardziej pomysłowych, najlepiej wyważonych i najbardziej grywalnych produkcji ostatnich miesięcy. Kandydat do tytułu strategii roku? Oczywiście, i to bardzo mocny! Do zobaczenia w Nyn!

Tryb dla jednego gracza	–
Tryb dla wielu graczy	9,5
Grafika	9,0
Dźwięk	8,5
Przystępność	9,0
Wykonanie techniczne	7,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7 8 9)	**9,0**

Akcja PC

Inne platformy PS3 X360

Watchmen The End is Nigh

Brutalna, krwawa, nieskomplikowana i piękna – takiej gry dawno na pecetach nie było!

Grze towarzyszącej premierze filmu „Watchmen: Strażnicy" brakuje klimatu kinowego obrazu czy komiksowego oryginału. To nieskomplikowana naparzanka, w której chodzi o to, żeby w efektowny sposób obijać zakazane gęby oprychów. Dlatego The End is Nigh może nie spodobać się fanom pierwowzorów – i dlatego przypadnie do gustu wszystkim lubiącym brutalne mordobicia.

Akcja tego pierwszego z dwóch zapowiedzianych epizodów toczy się 10 lat przed wydarzeniami z filmu. Anarchistyczny Rorschach oraz imitator Batmana noszący ksywkę Nite Owl walczą o porządek w Nowym Jorku. Historia jest jednak mało istotna i stanowi tylko pretekst dla sześciu niedługich poziomów wypełnionych praniem po pyskach, łamaniem kończyn i efektownymi „finiszerami". Mniam!

Uliczni wojownicy

Mechanika zabawy jest nieskomplikowana. Obaj bohaterowie mają dwa rodzaje ciosów, blok, rzut oraz akcję specjalną. W trakcie misji odblokowujesz kolejne kombinacje ataków pozwalające wyprowadzać widowiskowe serie uderzeń. Walki są dość proste i ograniczają się do wciskania paru sekwencji klawiszy, ale dzięki świetnej grafice i filmowo zrealizowanym animacjom nie nudzą się.

Najfajniejsze są ciosy kończące – gdy przeciwnik jest osłabiony, pojawia się nad nim ikonka klawisza, który musisz wcisnąć, żeby go załatwić. Rorschach to prawdziwy uliczny wojownik, który łamie ręce i roztrzaskuje łby łomem, z kolei Nite Owl może np. powalić wroga, stanąć nad nim, podnieść wysoko nogę i opuścić mu ją na głowę. Kamera pokazuje w zwolnionym tempie masakrowane kończyny, a wszystkiemu towarzyszy chrzęst pękających kości. Jeśli lubisz brudne i brutalne sceny walki z filmów o Bondzie czy Bournie, będziesz miał dużo sadystycznej przyjemności, grając w Strażników.

Walki sprawiają, że byłaby to świetna produkcja – gdyby nie parę minusów. Po pierwsze, etapy są monotonne i polegają wyłącznie na – co prawda przyjemnym – masakrowaniu przeciwników. Po drugie gra daje zabawę tylko na 3-5 godzin. Co więcej, dostępna jest jedynie w internecie, po angielsku i to za 20 dolców – sporo.

Podsumowanie: Oczywiście mogłoby być więcej animacji „finiszerów", przydałoby się też demolowanie otoczenia i wykorzystanie jego elementów do demolowania wrogów. Ale to, co jest, zrealizowano na tyle dobrze, że gra bawi i raczej nie zdąży ci się znudzić – bo „koniec jest blisko".

■ *Adam Szumilak | phnom@click.pl*

PLUSY

- wreszcie dobra naparzanka na PC
- świetna grafika

MINUSY

- krótka i mało różnorodna

Faceci w rajtuzach. I prochowcach



1 Rorschach (w kapeluszu) jest postacią ciekawszą niż Nite Owl, zarówno jeśli chodzi o temperament, wygląd, jak i sposób walki. To mistrz ulicznych pojedynków – brutalnych i bezpardonowych. Ale i „Sówka" potrafi spuścić buta na twarz.



2 Historia zaczyna się od buntu w więzieniu i zahacza o aferę Watergate. Opowiadają ją komiksowe przerywniki. Tajemnice fabuły zostaną wyjaśnione zapewne w drugim epizodzie, w którym będą też aktorki filmów porno i kluby go-go. No to czekamy!



3 „Finiszery" Rorschacha są znacznie bardziej krwawe i efektowne, również dlatego, że może on używać broni odebranej wcześniej przeciwnikom. Ale czasami chłopak naprawdę przesadza – żeby wchodzić psu na barana...



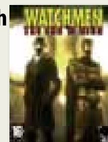
4 Dynamiczne oświetlenie, szczegółowe otoczenie i świetne animacje ciosów sprawiają, że już samo patrzenie, jak ktoś inny gra, jest przyjemne. Choć oczywiście własnoręczne pranie po pyskach jest zdecydowanie bardziej emocjonujące.



5 W kooperacji jest na pewno łatwiej, a bywa też przyjemniej. Szkoda jednak, że nie da się w ten sposób grać po sieci. Przydałoby się też więcej postaci do takiej zabawy – ale mała różnorodność to w ogóle feler tej mimo wszystko dobrej gry.

Metryczka gry PC

Watchmen: The End is Nigh



Wydawca: brak w Polsce (gra dostępna w serwisie Steam, www.steampowered.com)
Cena wydawcy: 19,99 dolarów
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Deadline Games
Podobne do: serii Dynasty Warriors
www.watchmenvideogame.com

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 16+

Wymagania sprzętowe: proc. dwurdzeniowy 1,8 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna z 256 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 2 GB miejsca na HDD, połączenie z internetem

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	6,5
Wielu graczy	6,0
Grafika	9,0
Dźwięk	7,5
Przystępność	8,0
Wykonanie	8,0
Ocena	**7,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Przygodowa PC

Gobliiins 4

Nowe wersje starych gier? Świetny pomysł! Pod warunkiem, że są naprawdę nowe...

Chociaż Gobliiinsy nigdy nie były gwiazdami takiego formatu, jak choćby Lemmingi, na pewno wciąż pamięta je wielu fanów z czasów DOS-a i Amigi. Trzy zwariowane skrzaty występowały w przygodówkach francuskiej firmy Cocktel Vision z początku lat 90. XX wieku. Wyróżniały się one (gry, nie gobliny) rozbrajającym, choć niezbyt wyrafinowanym humorem. A także nietypowym pomysłem na rozgrywkę – każda z trzech części składała się z około dwudziestu plansz, które należało przejść, używając wyłącznie obiektów widocznych na ekranie.

Na podobnym pomyśle oparta jest nowa, czwarta część Gobliiins, za produkcję której wziął się Pierre Gilhodes, jeden ze współtwórców pierwszych trzech odsłon serii. Zaprosił on do projektu również autorkę scenariusza oryginalnej trylogii, która podsunęła kilka pomysłów. Przy Gobliiins 4 zebrały się więc osoby, które rzeczywiście mogły odświeżyć ten cykl. A mimo to się nie udało. Dlaczego?

Thrabs, Sztrenkf i Polopirion

Gobliiins 4 to gra tak staroszkolna, że aż wypadałoby ją oceniać w skali pięciopunktowej. Od czasu pierwszych części zmieniła się tylko grafika – i to na gorsze. Stare, dwuwymiarowe, ręcznie tworzone plansze i postacie zostały zastąpione przez renderowane, pseudotrójwymiarowe lokacje – brzydsze i przestarzałe. Wystarczy wspomnieć, że maksymalna rozdzielczość, w jakiej można uruchomić grę, to 1024 x 768. Była ona standardem osiem-dziewięć lat temu i właśnie na poziomie z tamtych czasów wykonana jest oprawa graficzna gry. Tu nawet system zapisu jest retro i bazuje na – uwaga! – kodach, które otrzymuje się po ukończeniu każdego z 16 poziomów.

Rozgrywka wciąż polega na klikaniu obiektów znajdujących się na ekranie (przy tych nadających się do użycia pojawiają się ich nazwy) i kombinowaniu, którym z Gobliiinów należy je wykorzystać. Każdy z paczki ma inne umiejętności – Thrabs potrafi rozmawiać z innymi postaciami, Sztrenkf to siłacz, a Polopirion rzuca czary – i na tym bazują wszystkie zagadki. Animacje towarzyszące ich rozwiązywaniu śmieszą (wciąż jednak jest to humor slapstickowy), ale zabawę psuje fakt, że w grze sporo jest nielogiczności. Np. Sztrenkf nie chce przenieść mechanicznej drabiny, więc podnosi ją Thrabs, który jednak musi prosić siłacza, by przesunął zamontowaną w niej wajchę. Denerwujące jest też to, że na wielu poziomach cel nie jest jasno określony i czasem po prostu nie wiadomo, co robić.

Podsumowanie: Mimo niedoróbek Gobliiins 4 potrafi przykuć do ekranu, ale wartość gry jest przede wszystkim sentymentalna i polecam ją wyłącznie starym fanom. Oldskulowców ucieszy także fakt, że do pudełka z nową częścią serii dorzucono także pierwsze trzy odsłony – zlokalizowane i działające pod Okienkami!

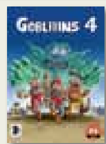
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- humor – prosty, ale skuteczny
- Gobliiins 1-3 jako dodatek

MINUSY
- paskudna oprawa graficzna
- często sprowadza się do klikania na wszystkim

Metryczka gry PC

Gobliiins 4



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 59,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: 24 kwietnia 2009
Producent: Societe Pollene
Podobne do: Sąsiedzi z piekła rodem, Piekielna rodzinka
www.gobliiins4.com

Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wymagania sprzętowe: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP, 923 MB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

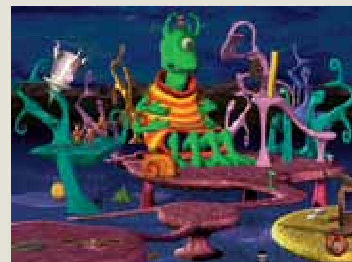
	Ocena*
Jeden gracz	6,0
Wielu graczy	–
Grafika	2,0
Dźwięk	5,5
Przystępność	6,5
Wykonanie	8,0
Ocena	**5,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Trzech krejzoli


1 Fabuła gry nie jest zbyt wymyślna. Thrabs otrzymuje list od króla, który wzywa gobliny, by stawiły się przed jego szlachetnym obliczem.


2 Okazuje się, że zaginął Romuś, królewski mrównik, którego...


3 ...po wielu perypetiach uda się znaleźć w bardzo dziwnym miejscu.


4 Dodatkiem do Gobliiins 4 są pierwsze trzy części serii, zlokalizowane i przygotowane do działania w systemie Windows.

Akcja PC
Inne platformy PS3 X360

Wheelman

Amerykańscy turyści znani są z tego, że na wakacjach w Europie nie potrafią się zachować. Tacy zadymiarze, jak bohater gry Wheelman, to jednak rzadkość.

Wheelman to jedna z dwóch wiosennych premier, w których główną rolę gra Vin Diesel, twardziel z kwadratową szczęką znany z filmów „Pitch Black" oraz „Szybcy i wściekli". W tym pierwszym jest on przestępcą przyszłości więzionym na pokładzie statku kosmicznego, który rozbija się na obcej planecie. Tę samą postać odgrywa w Kronikach Riddicka: Assault on Dark Athena, FPS-ie recenzowanym na stronie 36. W drugim z wymienionych filmów jest mistrzem kierownicy biorącym udział w nielegalnych wyścigach w Los Angeles. W Wheelmanie aktor ponownie siada za kółkiem, ale tym razem, choć nadal jest szybki i wściekły, staje po drugiej stronie barykady – i goni bandziorów.

Wątła fabuła, gruba akcja

Fabuła gry jest wątła niczym laureat konkursu szopenowskiego. Vin Diesel, facet o głosie niskim jak wzrost naszego prezydenta, wciela się w Milo, tajnego agenta bliżej nieokreślonej organizacji, który przybywa z Miami do Barcelony, by odnaleźć przesyłkę o dużym znaczeniu dla bezpieczeństwa narodowego. Trop prowadzi do półświatka stolicy Katalonii, dlatego Milo działa pod przykrywką kierowcy do wynajęcia, który gotów jest pracować dla lokalnych gangów. Zaczyna od współpracy z cieniasami Los Chulos Canallas, ale szybko pnie się w górę, wyrabia sobie kontakty, otrzymuje coraz trudniejsze zlecenia, a jednocześnie cały czas zbliża się do odnalezienia groźnej kontrabandy. Scenariusz co chwilę wprowadza nowe postacie (ekran ładowania po każdej misji pokazuje nawet ich policyjne akta), oferuje kilka zwrotów akcji, ale w żadnym momencie nie jest realistyczny czy wiarygodny. To prosta historyjka, która ma uzasadnić, dlaczego w jednym etapie uciekasz przed policją, a w innym strzelasz do gangsterów.

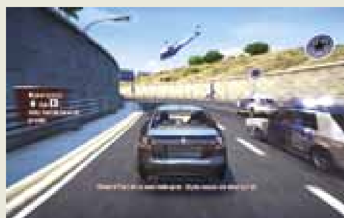
Choć na pierwszy rzut oka Wheelman kojarzy się z serią Grand Theft Auto, nie daje nawet w jednej trzeciej takiej swobody. Na mapie możesz wybierać zlecenia, które chcesz w danym momencie wykonać, ale to związane z fabułą jest zawsze tylko jedno – historia toczy się więc w sposób liniowy. Składa się na nią kilkadziesiąt zadań, które w przeważającej większości wykonujesz „za kółkiem" – sekwencji, w których chodzisz i strzelasz, nie ma zbyt wielu, zresztą nie są one zbyt udane. W trakcie misji zazwyczaj trzeba przejechać trasę z punktu A do B w określonym czasie, unikając przy tym innych gangsterów czy policjantów (lub walcząc z nimi). Niekiedy, choć niezbyt często, zdarzają się bardziej pomysłowe wariacje, np. musisz jechać w maksymalnie karkołomny sposób, by wystraszyć bandziora siedzącego w środku auta (a potem kurczowo trzymającego się jego dachu).

Główny wątek scenariusza uzupełnia 105 zadań dodatkowych – możesz ukończyć grę, nie zaprzątając sobie nimi głowy, ale warto wziąć udział w konkurencjach specjalnych, bo zwiększają one możliwości bohatera – a dokładniej prowadzonych przez niego pojazdów (np. szybkość, odporność, siłę uderzenia). Wyzwania te to również najróżniejsze warianty tematu „wielki facet w szybkim samochodzie". Są tu normalne uliczne wyścigi, uciekanie przed policją do dziupli, wykradanie określonych modeli wozów czy usługi taksówkowe. Wszystko to zapewnia grze jako taką różnorodność, ale jeśli miałeś do czynienia z dowolną częścią serii GTA czy Driver, nie licz na to, że Wheelman cię czymś zaskoczy.

Szybko i skocznie

Chociaż z drugiej strony... O ile same zadania są raczej przewidywalne (choć wszystkie bez wyjątku bardzo dynamicz-

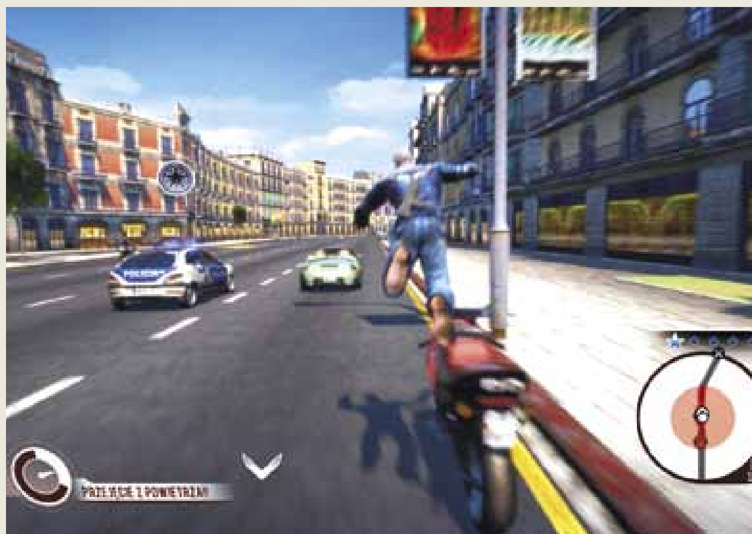
Turbo Diesel



1 Po co tracić czas? Gra zaczyna się od brawurowej ucieczki przed policją – to efektowny samouczek.



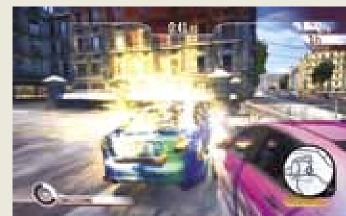
2 Fabuła rozwija się w animowanych scenkach, w których główną rolę gra... niski głos Vina Diesla.



3 Wheelman byłby zwykłą samochodówką, gdyby nie dodatkowe umiejętności bohatera. Może on uderzać w jadące po bokach samochody albo przeskakiwać z jednego pojazdu na drugi. W pędzie!



4 Jak w wielu „grach o kierowcach", sekwencje, w których chodzisz, nie są równie udane jak pościgi.



5 Uzupełnieniem rozgrywki są misje dodatkowe, np. uliczne wyścigi lub kradzieże aut.

ne i ekscytujące), w grze pojawia się kilka dość nietypowych mechanizmów rozgrywki. Najważniejszym elementem jest tu model jazdy – gdyby był nieudany, całość nie byłaby warta zachodu. Jest on oczywiście mało realistyczny i mocno zręcznościowy, ale na szczęście przygotowano go dość znośnie – najsłabiej odwzorowano stłuczki i kolizje, natomiast świetnie oddano wchodzenie w zakręty, także na hamulcu ręcznym. Niestety wersja PC traci momentami płynność – problem ten nie występuje na konsolach i na tych platformach pędzi się naprawdę przyjemnie.

Samo jeżdżenie mogłoby się jednak szybko znudzić, dorzucono więc do niego kilka trików. Pierwszy i najważniejszy to przepychanki. Gdy prujesz prosto, możesz wcisnąć strzałkę w bok lub w przód (na padzie służy do tego prawa gałka), by uderzyć auto przeciwnika mocniej, niż gdybyś po prostu w nie wjechał. To prosty pomysł, który dodaje wyścigom naprawdę dużo adrenaliny – kto wie, czy nie zgapią go twórcy innych gier samochodowych. Drugą niezwykłą umiejętnością Milo jest tzw. „przejęcie z powietrza", czyli przesiadka na inny wóz nawet podczas szybkiej jazdy. Przydaje się to zwłaszcza w trakcie ucieczek przed policją, która ani na chwilę nie odpuszcza – jedynym sposobem na zgubienie jej jest ostre kluczenie, co zawsze wiąże się ze stłuczkami i kończy uszkodzeniem wozu. Dobrze więc, że jest możliwość zmienienia „w locie" rozsypującego się złomu na nowy, w pełni sprawny i szybki pojazd.

Repertuar ruchów bohatera uzupełniają umiejętności aktywowane po naładowaniu wskaźnika skupienia, co robi się brawurową jazdą, np. wchodząc w zakręty na ręcznym czy jadąc pod prąd (ale już nie uderzając w inne pojazdy). Gdy Milo jest w pełni skoncentrowany, może skorzystać z turbodoładowania lub specyficznego spowolnienia czasu, które pozwala mu jednym pociskiem usunąć z drogi policjantów barykadujących przejazd (wtedy nazywa się to „celny strzał") lub goniących go (ten ruch to „cyklon").

Viva Barcelona!

Niestety, choć Wheelman wychodzi zarówno na PC, jak i konsole next-gen, oprawą przypomina raczej produkcję z PlayStation 2, którą ktoś podrasował teksturami w wyższej rozdzielczości. Modele pojazdów są proste, animacje postaci sztywne i mało naturalne, a wirtualna Barcelona może się podobać tylko dlatego, że to miasto, które olśniewa w rzeczywistości, więc nawet nie najlepiej przeniesione na mały ekran prezentuje się całkiem znośnie. To samo – że są znośne – można też powiedzieć o efektach dźwiękowych i poprawnie zrealizowanych dialogach, w których aktorzy w kwestie angielskie wplatają najbardziej znane słowa (głównie przekleństwa) z języka hiszpańskiego. Dobra jest natomiast muzyka, której poszczególne motywy łączą elementy flamenco (są więc emocje...) z nowoczesnymi rytmami (...i dynamika).

Podsumowanie: Brak szacunku dla realizmu i dynamiczna akcja sprawiają, że w Wheelmana chce się grać. Cały czas towarzyszy temu jednak uczucie, że to produkcja spóźniona o rok lub dwa, jak na dzisiejsze standardy raczej średniobudżetowa. Szkoda też, że nie udało się „upłynnić" wersji PC – jeśli więc masz możliwość, sprawdź edycję konsolową.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- dynamiczna akcja
- dużo zadań pobocznych

MINUSY

- średniej jakości oprawa graficzna
- gubi płynność w wersji PC

Metryczka gry PC

Wheelman

Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 99,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Tigon Studios
Podobne do: Driver: Parallel Lines
Internet: www.wheelmangame.com
Maksymalna liczba graczy: 1/0 (komputer/internet)

Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Inne platformy: PS3, X360
PEGI: 16+

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 10 GB miejsca na HDD	procesor 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 10 GB miejsca na HDD	procesor 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP/Vista 10 GB miejsca na HDD

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Mimo średniobudżetowego „czucia" grywalność stoi na wysokim poziomie. Akcja jest bardzo dynamiczna – i to się chwali.	7,0
Żywotność	Wheelman to gra na raz. Główny wątek przechodzi się w 5-6 godzin, zadania poboczne to zajęcie na drugie tyle. Chciałoby się więcej...	6,0
Różnorodność	Większość zadań wykonuje się „za kółkiem". Twórcy zrobili, co mogli, by je zróżnicować – i nawet im się to udało.	7,0
Sztuczna inteligencja	W sekwencjach „chodzonych" praktycznie nie istnieje. Nieźle zachowują się natomiast pojazdy sterowane przez komputer, głównie policja.	7,0
Suma		7,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Żywotność	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Różnorodność	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Obsługa rozgrywki	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Suma		–
Grafika		
Wygląd	Oprawa słabsza niż najnowszych produkcji – za to bardzo kolorowa.	6,5
Animacje	Ruchy postaci są mało naturalne, ale auta i motocykle zachowują się świetnie.	6,5
Suma		6,5
Dźwięk		
Muzyka	Kilka stacji radiowych, szczególnie udana jest ta wykorzystująca motywy flamenco.	8,0
Efekty	Wykonane na średnim poziomie – nie wyróżniają się ani na plus, ani na minus.	7,0
Suma		7,5
Przystępność		
Sterowanie	Proste – w pewnym sensie to samochodówka prawdziwie „casualowa".	8,0
Interfejs	Czytelny, zawiera niezbędne informacje.	8,0
Poziom trudności	Zbyt niski – doświadczeni gracze szybko znudzą się brakiem wyzwań.	5,0
System pomocy	Wszystkie elementy są wprowadzone i opisane we właściwy sposób.	8,0
Suma		7,0
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Problemy z płynnością są niewielkie, ale mocno wpływają na komfort gry.	6,0
Czasy ładowania	Misje wczytują się ciut za długo – chciałoby się, by akcja trwała bez przerwy.	7,0
Suma		6,5

Wynik testu

F77@click.pl

Wheelman to niezła propozycja na dwa, trzy wieczory – przez te kilkanaście godzin zapewnia solidną dawkę emocji, adrenaliny i szybkiej akcji. Niestety to gra tylko na raz, na dodatek nie najładniejsza i na PC słabsza niż jej konsolowe odpowiedniki. Szkoda, że bankrutująca firma Midway nie żegna się z nami w bardziej spektakularnym stylu.

Tryb dla jednego gracza	7,0
Tryb dla wielu graczy	–
Grafika	6,5
Dźwięk	7,5
Przystępność	7,0
Wykonanie techniczne	6,5
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7)	**7,0**

Strategiczna PC

Inne platformy PS3 X360

Stormrise

Kiedy autorzy doskonałej serii Total War tworzą nową strategię, to musi być hit, prawda? A figa!

Jak się okazuje, nawet prawdziwym artystom zdarza się chałturzyć. Studio Creative Assembly to twórcy świetnie ocenianej serii strategicznej, której ostatnia odsłona – Empire – dostała od nas miesiąc temu wyróżnienie Click! Hit. W najnowszą część Total War ciągle gram, bo to gra wielka i niezwykle złożona (jeśli masz z nią problemy, polecam poradnik na str. 66). Zrobiłem sobie jednak przerwę w podbijaniu świata Polską i z ciekawością wziąłem się do testowania kolejnego dzieła tego brytyjskiego dewelopera.

Stormrise zapowiadany był jako prawdziwy przełom. To RTS stworzony z myślą o konsolach, ale wydany również na PC, którego największymi zaletami miały być: niezwykle wygodne sterowanie za pomocą pada, wartka i widowiskowa akcja oraz pełna trójwymiarowość pola walki, zmuszająca do stosowania skomplikowanych taktyk. Zamiast tego dostaliśmy nudną grę, która ze strategią ma mało wspólnego, dużo za to w niej technicznych błędów.

Mutanty kontra mrożonki

Stormrise opowiada historię świata, który w wyniku ludzkich działań technologicznych przeżył apokalipsę. A raczej jej nie przeżył – na powierzchni Ziemi rozpętała się gigantyczna burza (to od niej wziął się tytuł gry), a ocaleli ci, którzy mieli szczęście znaleźć miejsce w schronach, gdzie przespali w komorach kriogenicznych parę wieków. Ludzie, którzy się nie zamelinowali, w większości zginęli – a nieliczni przystosowali się do warunków, ulegając rozmaitym mutacjom.

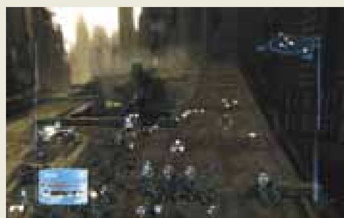
W momencie, gdy Aiden Geary budzi się w jednym z bunkrów, kruchy sojusz między ocalałymi (Echelon) a mutantami (Sai) rozsypuje się. Główny bohater o szkockim imieniu i niskim głosie jest kreowany – nie bardzo wiadomo dlaczego – na zbawcę ludzkości. W trakcie rozwoju fabuły okazuje się jednak zwykłą popierdółką, który raz walczy po jednej, a raz po drugiej stronie, w zależności od tego, kto go akurat przekona do swoich racji. Historia ma ciekawe podstawy, ale nie zachwycają ani dialogi jak z hollywoodzkich filmów akcji klasy B, ani sposób poprowadzenia narracji. Co więcej, postaci drugo- i trzecioplanowych jest zbyt dużo i niełatwo się połapać, „o co kaman".

Strategia czy akcja?

Jeśli zechcesz poznać tę nieciekawą historię, pokierujesz zarówno żołnierzami przyszłości z Echelon, jak i różnorakimi mutantami z Sai. Jednostki te oglądasz z bliska – bo kamera nie jest zamontowana gdzieś wysoko nad polem bitwy, a za aktywnym oddziałem. To rozwiązanie sprawia, że nie masz pełnego przeglądu sytuacji, a widzisz tylko to, co w zasięgu wzroku mają twoi podkomendni.

Możesz pomiędzy nimi przeskakiwać i wydawać im rozkazy bezpośrednio. Poruszanie się po mapie odbywa się w sposób niekonwencjonalny. Wciskasz prawy przycisk, a na ekranie pojawia się promień. Przesuwasz nim za pomocą myszy, podświetlając ikonki oddziałów. Kiedy trafisz na ten, na który chcesz się przełączyć, puszczasz klawisz, a kamera zmienia swoje położenie. To system stworzony z myślą o konsolach (gdzie do ruszania promieniem służy prawy analog) i na nich sprawdza się całkiem nieźle. Gorzej jest na blaszakach – standardowe obłożenie klawiszy jest mało intuicyjne, a to, do czego w prosty sposób wykorzystuje się cztery guziki pada, w przypadku dwóch przycisków gryzonia i Shift już nie działa tak sprawnie. Bardziej przeszkadza jednak to, że gdy twoje wojska są liczne, to (niezależnie

Wojna z bliska



1 Kamera zawieszona tuż nad jednostkami pozwala spojrzeć na bitwę z innej perspektywy.



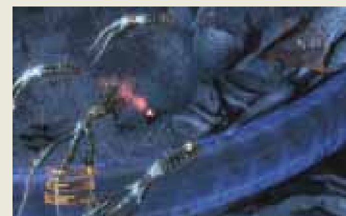
2 Przejmowanie węzłów mocy to podstawa misji. Każdej. Bez wyjątku. Do znudzenia.



3 Wciskając prawy przycisk myszy, aktywujesz promień, który kierujesz na ikonkę jednego z oddziałów na mapie, by się na niego przełączyć. W takim tłumie to jednak jak szukanie igły w stogu siana. Podczas burzy. I to w nocy.



4 Duży może więcej, ale ma też więcej problemów – często blokuje się w takich przejściach.



5 Jednostki latające są bardzo kosztowne, jednak nadrabiają to mocą i urodą.

Jedyną taktyką komputera jest wysyłanie niewielkich oddziałów w stronę węzłów mocy gracza. Nudy walk nie rekompensują nawet klimatyczne scenerie.

od platformy) trafienie w upragniony oddział może chwilę potrwać.

Największy problem z tą grą to jednak nie naciągana fabuła czy utrudnione sterowanie dużą armią. Po prostu, jak na strategię, za mało tu trzeba myśleć. Misje są męcząco schematyczne. Musisz iść po wyznaczonej ścieżce, zdobywając kolejne węzły mocy. W nich pozyskujesz energię, za którą wzywasz oddziały na pole bitwy. Gdy zajmiesz dwa-trzy takie miejsca i rozwiniesz ich moce wytwórcze, z łatwością wyprodukujesz maksymalną liczbę jednostek. A potem rzucasz wszystko do przodu, przejmując kolejne punkty strategiczne i uzupełniając straty.

Jedynym wyzwaniem, jakie Stormrise stawia przed graczem, jest przeprowadzanie ataków na silnie bronione punkty. Bywa to męczące, ale wcale nie z powodu inteligencji przeciwnika. Jego działania ograniczają się do stania w miejscu i co najwyżej bezmyślnego posyłania małych oddziałów w twoją stronę zawsze tą samą drogą. Zdobywanie niektórych węzłów mocy jest kłopotliwe z tego powodu, że czasem trudno jest wprowadzić w życie jedyną sprawdzającą się taktykę – a więc zarzucić wroga dużą ilością mięsa armatniego naraz. Problem w tym, że po pierwsze da się grupować oddziały tylko po 3 (chyba dlatego, żeby nie było za łatwo), a po drugie jednostki często blokują się w węższych przejściach i docierają do celu na raty. Błędów jest tu zresztą więcej, m.in. z animacjami wojsk czy odgrywaniem dialogów.

Vista wio?

Jakby tego wszystkiego było mało, wersja pecetowa Stormrise wymaga DirectX 10 – czyli działa tylko na Windows Vista. Takie ograniczenie liczby potencjalnych klientów na własne życzenie dziwi tym bardziej, że grafika wcale tego nie usprawiedliwia. Owszem, gra wygląda dobrze, modele oddziałów są niezłe, a całkiem klimatycznie prezentują się zrujnowane miasta oglądane z perspektywy jednostek latających – ale nie mam wątpliwości, że na XP też by to poszło bez problemu.

Jeśli jest coś, co może się podobać w Stormrise, to tylko potyczki z botami i w multi. W nich momentami trzeba wykazać się strategicznym myśleniem i nauczyć wykorzystywać cechy swojej armii, choćby umiejętności specjalne oddziałów. Strony konfliktu są nie najgorzej zbalansowane, a większość jednostek Sai ma swój odpowiednik w szeregach Echelon. W trybie wieloosobowym są bitwy do 8 graczy rozgrywane na mapach z kampanii. W nich także chodzi o to, żeby prędko zdobyć przewagę, zajmując węzły kontrolne. Dzięki temu starcia są dynamiczne – ale wciąż doskwierają problemy ze sterowaniem grupami oraz odnajdywaniem ścieżek i nadal najważniejsza jest umiejętność szybkiego przeskakiwania między wojskami.

Podsumowanie: Creative Assembly dało nam RTS-a, przy którym tak naprawdę wcale nie trzeba się wykazać zmysłem taktycznym. Gra akcji to też nie jest, bo mimo że musisz być zręcznym i mieć dobre oko, żeby w wirze walki przełączać się między jednostkami, to jednak taka rozgrywka nie daje satysfakcji, jaką ma się z samodzielnego strzelania. O Stormrise mówiło się dużo przed premierą, ale w tym przypadku przysłowiowa cisza zalegnie nie przed, a po burzy.

Adam Szumilak | phnom@click.pl

PLUSY
- oprawa audiowizualna

MINUSY
- mało strategii w strategii
- schematyczne misje
- działa tylko na Windows Vista
- sporo błędów technicznych
- kiepska fabuła

Metryczka gry PC

Stormrise

Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 119,90 zł
Najniższa cena: 94,90 zł (sklep.gram.pl, sklep.gram.pl)
Data premiery: już jest

Producent: The Creative Assembly
Podobne do: Tom Clancy's EndWar
Internet: www.sega.com/stormrise
Maksymalna liczba graczy: 1/8 (komputer/internet)

Obsługiwane rozdzielczości: ■ 1024 x 768 ■ 1280 x 1024 ■ 1680 x 1050 □ 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: □ stereo ■ przestrzenny
Lokalizacja: □ pełna ■ kinowa □ tylko opakowanie i instrukcja □ brak

Inne platformy: PS3 X360
PEGI: 16+

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: □ SM 1.1 □ SM 2.0 □ SM 3.0 ■ SM 4.0
Korzysta z DirectX: □ DX 9.0c ■ DX10 ■ DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
proc. dwurdzeniowy 2,8 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows Vista 4 GB miejsca na HDD	proc. dwurdzeniowy 2,8 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows Vista 4 GB miejsca na HDD	proc. czterordzeniowy 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows Vista 4 GB miejsca na HDD

Legenda: ■ problemy z działaniem ■ działa satysfakcjonująco ■ działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx (problemy z działaniem)
- GeForce 7xxx (problemy z działaniem)
- GeForce 8xxx (działa satysfakcjonująco)
- GeForce 9xxx (działa optymalnie)
- GeForce 2xx (działa optymalnie)
- Radeon X800/X850 (problemy z działaniem)
- Radeon X1800/X1900 (problemy z działaniem)
- Radeon HD 2xxx (działa satysfakcjonująco)
- Radeon HD 38xx (działa optymalnie)
- Radeon HD 48xx (działa optymalnie)

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	Jest schematycznie i mało ciekawie. Wykazać się trzeba nie myśleniem strategicznym, a szybkim przeskakiwaniem między dowodzonymi jednostkami.	5,0
Żywotność	Misji jest kilkanaście (niezbyt długich), do tego dochodzi tryb skirmish, więc można z grą spędzić trochę czasu. Ale wątpię, żeby wielu się chciało.	5,0
Różnorodność	Niemal wszystkie misje są bardzo schematyczne. Dopiero pod koniec kampanii robi się odrobinę ciekawiej. Plus – choć niewielki – za tryb skirmish.	4,0
Sztuczna inteligencja	W kampanii wróg działa według głupich skryptów i nie zaskakuje ani na jotę. Niewiele sprytniejszy jest w skirmishu. Jednostki gracza mają problemy ze znalezieniem drogi.	3,0
Suma		4,0
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Żywy przeciwnik stanowi wyzwanie, ale i w multi większe znaczenie ma szybkie dorzucanie jednostek na front niż wyszukane taktyki.	6,0
Żywotność	Jeśli już kupisz tę grę, to możesz spędzić trochę czasu w sieci, żeby nie czuć, że wyrzuciłeś pieniądze w błoto. Ale nie jest to najlepsza strategia do gry w internecie.	5,5
Różnorodność	10 map, 2 strony konfliktu, 9 jednostek dla każdej – nie jest najgorzej. Szkoda, że nie ma bardziej wyszukanych trybów niż zwykłe bitwy.	6,0
Obsługa rozgrywki	Łączenie się z usługą przebiega sprawnie. Minus za konieczność instalacji Games for Windows Live. No i raczej nie znajdziesz wielu kompanów do zabawy.	5,5
Suma		5,5
Grafika		
Wygląd	Bardzo dobra, jak na strategię, ale nie uzasadnia konieczności grania pod DX 10.	8,0
Animacje	Wyglądają nieźle, ale są spore błędy, np. zabite jednostki wciąż biegną.	6,0
Suma		7,0
Dźwięk		
Muzyka	Dynamiczna, zależna od sytuacji na polu bitwy – choć zmienia się trochę zbyt raptownie.	7,0
Efekty	Odgłosy bitwy są dobre, głosy profesjonalne, choć nieco zbyt pompatyczne.	7,0
Suma		7,0
Przystępność		
Sterowanie	Standardowe spisałoby się lepiej. Problemy przy dużej liczbie jednostek. Nie da się padem.	6,5
Interfejs	Nie da się obracać kamery wokół węzłów mocy. Przydałoby się paski energii grupy.	6,0
Poziom trudności	Zbyt niski. Myśleć raczej nie trzeba. Grę utrudniają tylko skrypty wynajdywania ścieżek.	4,0
System pomocy	Brakuje opisu specjalnych zdolności jednostek. Podpowiedzi podczas ładowania.	6,0
Suma		5,5
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Ma dość duże wymagania, ale na rekomendowanym sprzęcie chodzi świetnie.	7,0
Czasy ładowania	Bardzo krótkie. Szkoda, że takie nie są w Empire...	8,5
Suma		7,5

Wynik testu

phnom@click.pl

To miał być nowatorski futurystyczny RTS, a okazał się niedopracowaną, pełną błędów produkcją, która nie może się zdecydować, czy jest strategią, czy grą akcji. Nie ucieszą się z niej ani pecetowcy (ci z Vistą), ani nawet konsolowcy, którzy po Red Alert 3 i Halo Wars mają już w co grać, jeśli chcą pogłówkować taktycznie.

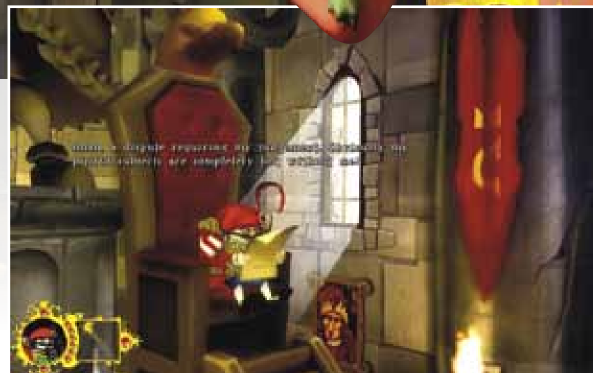
Tryb dla jednego gracza	4,0
Tryb dla wielu graczy	5,5
Grafika	7,0
Dźwięk	7,0
Przystępność	5,5
Wykonanie techniczne	7,5
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6)	**5,5**

Przygodowa PC

Ceville

Nie każda bajka musi opowiadać o mądrym królu i dzielnych rycerzach. Władca tej krainy jest znienawidzonym despotą, a odważny paladyn to... idiota.

W tej klasycznej przygodówce point'n'click wcielasz się w Ceville'a, władcę bajkowej krainy Faeryanis. Krępego i krnąbrnego jegomościa poznajesz w sali tronowej, gdy dwóch przygłupich strażników donosi mu o wybuchu powstania. Jak się okazuje, ludność podburzył przebiegły mag Basilius, który sam chce przejąć władzę, tymczasowo osadzając na tronie niekompetentną księżniczkę Gwendolynę, miłośniczkę chomików i wszystkiego, co różowe. Ceville podczas próby ucieczki z zamku zostaje złapany i obezwładniony przez Ambrosiusa, paladyna bezustannie chwalącego się swymi zmyślonymi przygodami. W wydostaniu się z więzienia pomaga obalonemu królowi Lilly. Inaczej niż władca jest miła i nie lubi sprawiać ludziom przykrości. Razem tworzą komiczny duet, który stara się pokonać Basiliusa i przywrócić porządek w bajkowej krainie – szkoda tylko, że finał ich przygód nieco rozczarowuje.

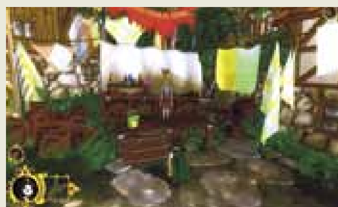


« Wilk chciał zjeść świnki, świnki pobiły wilka, obie strony wniosły oskarżenie. Co zrobić? Wyślę wszystkich na ciężkie roboty, mają pecha.

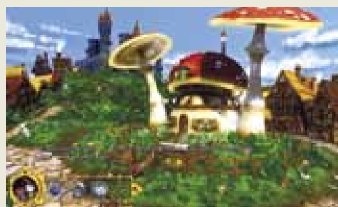
Jak dobrze być złym



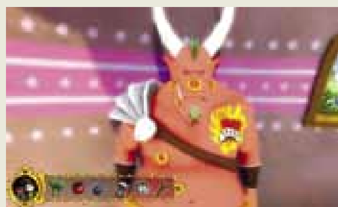
1 Wciskając spację, podświetlasz miejsca interakcji. Zdarza się, że jest ich tak wiele, że teksty wchodzą na siebie i są nieczytelne. W sali tronowej niewysokiego władcy jest na szczęście sporo wolnego miejsca.



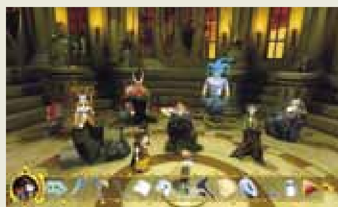
2 Przedsiębiorczy El Chollo prowadzi sklep, pralnię i biuro podróży w jednym!



3 Nie, Papy Smerfa tutaj nie spotkacie. W grzybowym domku mieszka za to świrnięta wróżka.



4 Jak donoszą nasi informatorzy, Blizzard prowadzi potajemne castingi do ekranizacji Diablo!



5 Senat galaktyczny obraduje nad powołaniem armii klonów, które odeprą inwazję smerfów...

Śmiechu na pęczki

Ciekawe dialogi i cała masa nietuzinkowych postaci napotykanych w trakcie zabawy sprawiają, że gra naprawdę wciąga. Bawią zarówno potyczki słowne Ceville'a i Lilly, naiwność (a wręcz głupota) Ambrosiusa, handlujący czym tylko się da El Chollo, grupka znajomo wyglądających złoczyńców, których wróżka przekonała, by stali się dobrzy i walczyli ze złem, czy w końcu szef zamkowej kuchni i jego nietypowe potrawy. Spodobały mi się również liczne nawiązania do innych gier, filmów i książek – tak w dialogach, jak i np. w wyglądzie części bohaterów.

Oprócz prowadzenia rozmów w grze wykonujesz również proste kombinacje zebranych przedmiotów. Rozwiązywanie kolejnych zagadek czasem wymaga współpracy bohaterów. Zdarza się także, że możesz przełączać się między np. zamkniętym w celi Ceville'em i chodzącą po mieście Lilly. Szkoda tylko, że wyzwania stoją na tak niskim poziomie trudności. Brakuje łamigłówek logicznych – jest jedna, ale z jej rozwiązaniem poradziłby sobie nawet pantofelek z porażeniem mózgowym.

Podczas rozgrywki zdarza się tzw. polowanie na piksele, bo wiele przedmiotów, które należy podnieść lub wykorzystać, jest niewidocznych w pstrokatym otoczeniu. Z pomocą przychodzi wtedy możliwość podświetlenia spacją miejsc interakcji. Teksty na ekranie często jednak na siebie nachodzą lub pojawiają się daleko od obiektów.

Podsumowanie: Miłośnicy przygodówek narzekać będą na niezbyt wysoki poziom trudności gry, oczy męczy też momentami nieco zbyt pstrokata grafika. Dodatkowo wczytywanie poziomów trwa zdecydowanie za długo. Ciekawa fabuła, nietuzinkowe postacie i cała masa dobrego humoru sprawiają jednak, że Ceville'a i resztę szalonej ekipy naprawdę warto poznać.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY
- dialogi
- nietuzinkowe postacie
- masa humoru

MINUSY
- zbyt prosta
- długie wczytywanie poziomów

Metryczka gry PC

Ceville
Wydawca: brak w Polsce (gra dostępna w serwisie Steam, www.steampowered.com)
Cena wydawcy: 39,99 euro
Najniższa cena: brak
Data premiery: już jest
Producent: Boxed Dreams
Podobne do: serii Ankh, Escape from the Monkey Island
www.ceville-game.com



Inne platformy: brak
PEGI: 7+

Wymagania sprzętowe: procesor 1,6 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 1,5 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	6,5
Wielu graczy	–
Grafika	7,0
Dźwięk	8,0
Przystępność	6,5
Wykonanie	4,0
Ocena	**6,5**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Strategiczna **PC**
Inne platformy **X360**

Grand Ages: Rome

Mówią, że nie od razu Rzym zbudowano. I dobrze! Gdyby było inaczej, pozbawiono by nas sporej przyjemności.

Coś być musi w zabawie w budowanie starożytnych i średniowiecznych miast, bo cały czas powstają nowe gry o tej tematyce. Najwyraźniej w każdym tkwi coś z Juliusza Cezara czy... Kleopatry, skoro setki tysięcy posiadaczy komputerów przestawia na ekranie wirtualne domostwa, świńskie farmy i przybytki uciech wszelakich. To tym dziwniejsze, że większość z tych produkcji korzysta z niemal identycznych zasad. Nie inaczej jest w przypadku Grand Ages: Rome, ale trzeba przyznać, że choć niewiele tu nowego, całość wykonana jest zaskakująco solidnie. Chciałoby się powiedzieć: „niemiecka robota". Tyle że to dzieło... Bułgarów.

Spadkobierca Cezara

Grand Ages: Rome to kontynuacja Imperium Romanum i „duchowy następca" Cezara IV. Jeśli więc grałeś w jedną z tych produkcji, tu poczujesz się jak na cotygodniowych bachanaliach u zaprzyjaźnionego patrycjusza – czyli jak w domu. Tryb kampanii składa się z misji, w których zawsze chodzi mniej więcej o to samo: otrzymujesz jedną z prowincji cesarstwa i musisz zadbać o to, by stała się ona krainą zamieszkaną przez zadowolonych z życia ludzi, bez szemrania płacących podatki. Aby zaliczać kolejne poziomy, trzeba jednak spełniać warunki bardziej konkretne. Czasem wystarczy wybudować określoną liczbę budynków pewnego rodzaju, kiedy indziej zarobić na handlu wskazaną sumkę. Im dalej, tym wyzwania większe i bardziej złożone.

Kluczem do zwycięstwa jest stworzenie wydajnej gospodarki. Mieszkańcy prowincji powinni mieć dostęp m.in. do żywności, rozrywki i religii, a zapewniają je najróżniejsze budynki, które należy obsadzić pracownikami z odpowiedniej klasy społecznej. Tych są trzy: plebejusze, ekwici i patrycjusze. Plebs nie ma większych wymagań, ale i nadaje się jedynie do wykonywania prostych prac. Ekwici to klasa średnia, która służy m.in. w prefekturach czy tawernach. Patrycjusze to specjaliści od religii i nauki.

W grze obowiązują stałe zależności, np. pola o określonym areale obsługują tyle i tyle młynów, które dostarczają surowce do konkretnej liczby piekarni. „Łańcuszki" te można szybko opanować i później jedynie powtarzać je w kolejnych misjach. Rozgrywka jest więc schematyczna, ale poszczególne etapy zaprojektowano tak, by nawet po kilku godzinach kampania stanowiła wyzwanie.

Element chaosu zapewniają natomiast działania militarne. W wielu misjach zadbać trzeba nie tylko o ekonomię, ale i obronę prowincji przed wrogami Rzymu. A choć moduł ten – jak w wielu podobnych produkcjach – nie zachwyca dostępnymi taktykami, pozwala na prowadzenie całkiem emocjonujących wojenek.

Podsumowanie: Grand Ages: Rome nie wprowadza do gatunku wielu nowinek (wyjątki przedstawiamy w ramce Salve!). Ale dzięki solidnemu wykonaniu i miłej dla oka oprawie tytuł ten wskakuje na pierwsze miejsce w zestawieniu gier traktujących o budowaniu cesarstwa rzymskiego młotem i dłutem (a nie ogniem i mieczem jak w Rome: Total War).

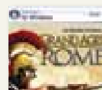
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- solidne mechanizmy rozgrywki
- oprawa graficzna

MINUSY
- niewiele nowego
- brak opcji przyśpieszania czasu

Metryczka gry PC

Grand Ages: Rome



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: 79,90 zł (sklep.gram.pl, sklep.gram.pl)
Data premiery: 7 maja 2009
Producent: Haemimont Games
Podobne do: Cezar IV, CivCity: Rome, Imperium Romanum
www.grandages.com

Inne platformy: X360
PEGI: 7+



Wymagania sprzętowe: procesor 2 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 1,5 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	7,5
Wielu graczy	7,0
Grafika	8,0
Dźwięk	7,5
Przystępność	7,5
Wykonanie	9,0
Ocena	**7,5**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Salve!



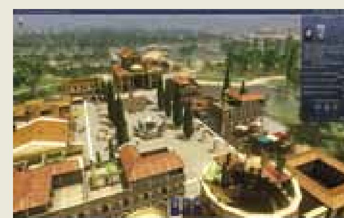
1 Kolejne misje przedstawione są na mapie imperium. Zawsze masz do wyboru więcej niż jeden etap.



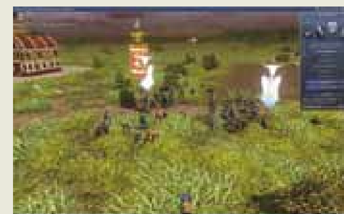
2 Rozgrywka toczy się podobnie jak w innych grach tego typu, ale przynajmniej lepiej wygląda.



3 Największa nowinka to możliwość rozwijania własnej postaci i dodawania jej tzw. talentów, specjalnych bonusów ułatwiających grę (np. stawianie pierwszych budynków bez kosztów), które przechodzą między kolejnymi misjami.



4 Ciekawy pomysł to forum, które zmienia się wraz z kolejnymi etapami w rozwoju prowincji.



5 Bitwy niestety nie zachwycają – są uproszczone, bo w grze chodzi głównie o to, by budować.

Strategiczna PC

Command & Conquer Red Alert 3 – Powstanie



Nawet w alternatywnej rzeczywistości Red Alerta światem rządzą nie demokratycznie wybrane rządy, lecz wielkie korporacje. Czy przyszłość należy do FutureTech?

Nowe odcienie czerwieni



1 Chociaż Powstanie nie oszałamia nowoczesną grafiką, to jego kolorowa, wręcz kiczowata oprawa jest naprawdę klimatyczna. Zwłaszcza teraz, gdy do gry dodano kilka odjechanych jednostek.



2 Występ Malcolma McDowella rozczarowuje – bardziej podobał się nam w Wing Commanderze.



3 W trybie wyzwań kolejne zadania wybierasz spośród zleceń dostępnych na mapie świata.



4 Uciekając z ośrodka badawczego FutureTech, Yuriko Omega uwalnia także przetrzymywanych tam żołnierzy. Na jej drodze stają zaś m.in. wyposażeni w broń zamrażającą alianccy kriolegioniści.

Powstanie to samodzielny dodatek do C&C: Red Alert 3, dostępny wyłącznie drogą elektroniczną. Nawet nabywając w sklepie pudełko, znajdziesz w nim nie płytę DVD, a karteczkę z kodem do EA Store (**eastore.ea.com**), skąd należy pobrać plik instalacyjny ważący 5,5 GB. Serwery wydawcy działają jednak wzorowo – nawet w dniu premiery nie było żadnego kłopotu z szybkim ściągnięciem gry.

Rozszerzenie oferuje wyłącznie rozgrywkę dla jednego gracza. Otrzymujesz cztery krótkie kampanie, zestaw potyczek (skirmish) z kilkoma nowymi mapami oraz zupełnie świeży tryb wyzwań. Ten ostatni składa się z około 50 scenariuszy (głównie rozgrywanych na mapach ze skirmisha). Są one podzielone na główne (hojniej nagradzane) i poboczne, a wybierasz je na mapie świata. Za zwycięstwa odblokowujesz nowe jednostki oraz dostajesz fundusze. Kolejne zadania stoją na dość równym, wysokim poziomie trudności, jednak przechodzi się je i tak łatwiej niż główne kampanie. Mam wrażenie, że wyzwania dodano na późnym etapie prac i nie poświęcono im wystarczająco wiele uwagi – w trybie tym brakuje niespodziewanych wydarzeń zachodzących w trakcie misji, a zwycięstwo najczęściej wymaga zniszczenia bazy przeciwnika. Niewiele różni się to od zwykłych potyczek.

FutureBzdet

Pomimo wad wyzwania zapewniają około 30 godzin zabawy i są najbardziej rozbudowaną częścią Powstania. Mniej czasu zajmie ci przejście czterech kampanii, których akcję osadzono zaraz po wydarzeniach znanych z podstawki (przypomina je krótki filmowy prolog). Związek Radziecki i Imperium Wschodzącego Słońca przegrały wojnę z aliantami i teraz znajdują się pod okupacją. Spore zasługi w zwycięstwie sił sojuszniczych miała potężna korporacja FutureTech i to właśnie wokół niej skupia się fabuła.

Najwięcej sekretów FutureTech odkrywasz, kierując sowieckim ruchem oporu. Wtedy też, podczas przerywników filmowych – jak zwykle w serii, określenie „filmowe" jest jak najbardziej na miejscu – pojawia się największa z gwiazd zatrudnionych do Powstania, aktor Malcolm



Kiedy zdenerwujesz Yuriko, dziewczyna tupie nóżką i krzyczy. Jej ultradźwiękowy sopran rozrywa wszystkich nieszczęśników wokoło.

McDowell, obsadzony w roli prezydenta Unii Europejskiej. Niestety brakuje mu werwy Tima Curry'ego (grającego radzieckiego premiera w podstawce), momentami widać też po nim znudzenie chałturą, jaką dorwał w grze. Oprócz niego w obsadzie pojawiły się wszystkie gorące laski znane z podstawki, a nawet kilka nowych – warto zobaczyć!

Strony konfliktu w Powstaniu dostały po kilka nowych jednostek – razem jest ich 11. Najsilniejsze, dzięki współpracy z korporacją FutureTech, otrzymali alianci. Samolot wsparcia o nazwie Zwiastun lata nad celem i dosłownie zasypuje przeciwnika pociskami. Spustoszenie w szeregach wroga sieją również kriolegioniści w ułamku sekundy zamrażający piechotę i pojazdy. Rosjanie z kolei mają do dyspozycji m.in. miażdżącego wszystko na swej drodze rozgniatacza i rozpylającego toksyczne odpady pustoszyciela (zielone opary zżerające piechotę wroga wyglądają świetnie!). Ciekawe jednostki zyskało również Imperium. Gigafortecę, potężną platformę artyleryjską, stosować możesz zarówno na morzu, jak i na lądzie, kiedy to przemienia się w latającą... głowę samuraja. Ten świeży zaciąg dodał grze kiczowatego klimatu, którego moim zdaniem za mało było w podstawce.

Niegrzeczna dziewczynka!

Poza trzema kampaniami dla każdej z frakcji w Powstaniu znajdziesz jeszcze jeden zestaw misji. Kierujesz w nim Yuriko Omegą, Japonką o potężnej sile psionicznej, która po klęsce Imperium została zamknięta w jednym z ośrodków FutureTech. To dość nietypowa część gry, co widać chociażby po odmiennym interfejsie. Kierując Yuriko, przemierzasz plansze, niszcząc wszystko wokół przy użyciu czterech mocy psionicznych: ultradźwięków, przejęcia (kilku przeciwników staje po twojej stronie), tarczy energetycznej i rzutu przedmiotem. Dziewczyna potrafi zgotować wrogowi prawdziwe piekło! Szkoda, że jej kampania składa się tylko z trzech misji – jest na tyle inna, że chciałoby się więcej.

Dodatek nie jest wolny niestety od błędów oryginału. Ślamazarne wydobywanie surowców wciąż spowalnia zabawę (swobodnie da się grać, dopiero mając sześć, siedem rafinerii, co jest możliwe tylko na niektórych mapach skirmisha). Twoi podkomendni zaś często gubią drogę lub źle obierają ścieżki. Zdarzyło mi się, że piechota poszła do wyznaczonego celu okrężną drogą przez pół mapy, by w końcu wejść w jakieś krzaki, w których się ostatecznie zaklinowała. Bumelanci! Zdziwiły mnie też liczne dziwaczne decyzje komputerowego przeciwnika – w podstawce wrogie AI działało zdecydowanie lepiej. Średnio prezentuje się także oprawa graficzna – choć od premiery oryginału minęło pół roku, sprawia ona wrażenie już przestarzałej i nie może się równać choćby z recenzowanym na s. 58 dodatkiem do Company of Heroes.

Podsumowanie: Samodzielne rozszerzenie do Red Alert 3 oferuje kilkadziesiąt godzin zabawy i 11 nowych jednostek. Ciekawym doświadczeniem, choć bardzo krótkim, jest kampania, w której kierujesz Yuriko Omegą, japońską psioniczką. Chociaż Powstanie jest klimatyczne, to wciąż ma wiele błędów z oryginału, a rozgrywka jest zdecydowanie zbyt trudna.

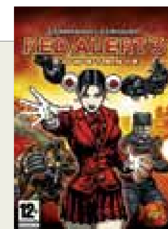
Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY
- klimat
- historia Yuriko Omegi

MINUSY
- wiele błędów z podstawki
- AI jednostek i przeciwnika

Metryczka gry PC

C&C: Red Alert 3 – Powstanie



Wydawca: EA Polska (0 22 852 27 30, www.ea.pl)
Cena wydawcy: 79,90 zł (eastore.ea.com)
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: EA Los Angeles
Podobne do: Red Alert 3
Internet: www.commandandconquer.com/redalert
Maksymalna liczba graczy: 1/0 (komputer/internet)

Inne platformy: brak
PEGI: 12

Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,6 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 256 MB Windows XP/Vista 10 GB miejsca na HDD połączenie z internetem	proc. dwurdzeniowy pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB Windows XP/Vista 10 GB miejsca na HDD połączenie z internetem	proc. dwurdzeniowy pamięć 4 GB RAM karta graficzna z 512 MB Windows XP/Vista 10 GB miejsca na HDD połączenie z internetem

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Tabela testowa

* Skala od 1 do 10

		Ocena*
Tryb dla jednego gracza		
Grywalność	W grze wciąż są obecne błędy z podstawki, takie jak ślamazarne zbieranie surowców, które momentami niepotrzebnie spowalnia rozgrywkę.	6,0
Żywotność	Sam tryb wyzwań to około 30 godzin zabawy, cztery fabularyzowane kampanie to kolejne 10, a zostaje jeszcze skirmish. Naprawdę nieźle.	8,0
Różnorodność	Tryb wyzwań niewiele różni się od zwykłych potyczek. Kampanie fabularyzowane są w miarę ciekawe, zwłaszcza historia Yuriko Omegi.	8,0
Sztuczna inteligencja	Jednostki mają problemy z właściwym wynajdywaniem ścieżek. Wrogie AI często podejmuje w walce kuriozalne decyzje.	4,0
Suma		6,5
Tryb dla wielu graczy		
Grywalność	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Żywotność	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Różnorodność	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Obsługa rozgrywki	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Suma		–
Grafika		
Wygląd	Bardzo kolorowa i przyjemna dla oka, ale wyraźnie pozostaje w tyle za konkurencją.	6,5
Animacje	Poprawne. Świetnie zrealizowane przerywniki filmowe z aktorami.	7,5
Suma		7,0
Dźwięk		
Muzyka	Podobnie jak w podstawce – soundtrack jest rewelacyjny!	10,0
Efekty	Odgłosy bardzo dobre, nieco drętwa gra aktorska.	7,0
Suma		8,5
Przystępność		
Sterowanie	Standardowe dla gatunku. Granie Yuriko Omegą przypomina hack'n'slasha.	8,0
Interfejs	Czytelny i funkcjonalny, chociaż mógłby zajmować mniej ekranu.	7,0
Poziom trudności	Zdecydowanie za wysoki, nawet na najniższym ustawieniu.	4,0
System pomocy	Dostępny jest samouczek z podstawki, podczas misji sporadyczne porady.	7,0
Suma		6,5
Wykonanie techniczne		
Płynność działania	Nieco spada, gdy mapę spowija mgła. Reszta bez zastrzeżeń.	7,5
Czasy ładowania	Krótkie, nie przeszkadzają w grze.	9,0
Suma		8,0

Wynik testu

emter@click.pl



Przeznaczony dla jednego gracza samodzielny dodatek, który zdobyć można wyłącznie drogą internetową. Daje cztery ciekawe, choć krótkie kampanie, w tym nietypową opowieść o Yuriko Omedze. Klimatu grze dodają nowe jednostki, których pełnię możliwości poznasz w potyczkach oraz – nowość – w trybie wyzwań.

Tryb dla jednego gracza	6,5
Tryb dla wielu graczy	–
Grafika	7,0
Dźwięk	8,5
Przystępność	6,5
Wykonanie techniczne	8,0
Ocena końcowa (1 2 3 4 5 6 7)	**6,5**

Logiczna PC

Inne platformy PS3 X360 DS

Puzzle Quest Galactrix

Różnice między fantasy a sci-fi widać gołym okiem. Po jednej stronie magia i miecze, po drugiej lasery i pola siłowe. Tam kolorowe kulki, tu wielobarwne sześciokąty...

Miniony rok przyniósł kilka dowodów, że nie trzeba wielkich budżetów i silnika Unreal Enigne 3, by stworzyć naprawdę grywalne, wciągające produkcje. Jedną z nich – obok World of Goo, Braida i Audiosurf – był Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, genialna hybryda gry logicznej i RPG. Jeśli jeszcze nie miałeś okazji się nią pobawić, musisz nadrobić zaległości. W serii eXtra Gra kosztuje ona zaledwie 19,99 zł. W zamian dostajesz tytuł, który zabierze ci co najmniej kilkadziesiąt godzin życia. A także twoim bliskim – przypadki, w których bakcyla Puzzle Questa połykają również mamy czy narzeczone, znamy i mamy je udokumentowane. Fenomen tej produkcji polega na tym, że do bardzo prostych fundamentów (znana przynajmniej od czasów Bejeweled zabawa w łączenie różnokolorowych kulek w trójki) dodano fabułę utrzymaną w klimatach fantasy, system RPG umożliwiający zwiększanie umiejętności bohatera oraz furę pomysłów na to, jak w zróżnicowany sposób wykorzystać mechanizmy rozgrywki.

Witaj w kosmosie

Galactrix to następca pierwszego Puzzle Questa lub, jak kto woli, jego wersja 2.0. Tu też z jednej strony mamy grę logiczną polegająca na przestawianiu barwnych klocków, z drugiej – całą obudowę, która sprawia, że zabawa nabiera głębi i staje się poważnym wyzwaniem na długie godziny. Niestety ten pierwszy element jest tu słabszy niż w oryginale. Tym razem kulki zostały zastąpione przez sześciokąty, których „trójki" o tym samym kolorze układa się w jednej linii, przesuwając je też w sześciu kierunkach. Żeby było trudniej, zamiana klocka A z klockiem B daje inny efekt niż ruch odwrotny. Choć oba prowadzą do stworzenia linii i usunięcia z planszy trzech, czterech czy pięciu klejnotów, w pierwszym przypadku pozostałe na ekranie elementy przesuwają się np. w górę, a w drugim – w dół. Przewidzenie skutków danego posunięcia wymaga świetnej wyobraźni przestrzennej, a w wielu przypadkach jest nawet niemożliwe, gdy jeden ruch wywoła sekwencję zdarzeń, która całkiem zmieni sytuację. Możesz – razem z mamą – przekonać się, jak to działa. Wystarczy wejść na oficjalną stronę gry: **www.playpuzzlequestgalactrix.com**.

Druga „połowa" gry – wszystkie elementy RPG i fabularne – nie budzi już takich zastrzeżeń. Też jest całkiem skomplikowana, ale w taki sposób, że ktoś, kto nie zechce zawracać sobie nią głowy, właściwie nie musi tego robić. Dodatkowych opcji jest jednak tyle, że warto się nimi zająć – a wszystkie oczywiście w różny sposób bazują na przestawianiu klocków. Gdy wydobywasz surowce z asteroid, zadanie polega na wyczyszczeniu planszy z sześciokątów z ikonkami minerałów. Dekodując portale czasoprzestrzenne, musisz w wyznaczonym czasie usunąć z ekranu sekwencje elementów o określonym z góry kolorze. Kiedy walczysz z piratami, ułożone „trojki" dają ci energię zasilającą broń zainstalowaną na statku. Pod tym względem pomysłowość twórców nie zawodzi!

Podsumowanie: Galactrix to bardzo ciekawe rozwinięcie Puzzle Questa, ale niestety dużo mniej przystępne niż oryginał. Dla graczy casualowych będzie więc zbyt złożone, a dla hardkorowców – za bardzo losowe. Najwyraźniej łączenie ognia i wody mogło się udać tylko raz.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- solidna oprawa graficzna
- daje wiele godzin rozgrywki

MINUSY
- zbyt złożona dla casuali
- zbyt losowa dla hardkorowców

Sześciokąty w galaktyce



1 Choć Galactrix ma fabułę, jest ona tylko pretekstem do eksploracji kosmosu i przestawiania sześciokątów.



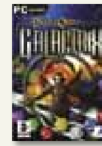
2 Świat gry jest bardzo rozległy – zanim odkryjesz jego połowę, minie kilkanaście godzin.



3 Wszystkie zadania w grze sprowadzają się do tego – planszy z 55 klockami, które układasz tak, by utworzyły linię złożoną z minimum trzech o tym samym kolorze. To potrafi wciągnąć na cały dzień...

Metryczka gry PC

Puzzle Quest: Galactrix



Wydawca: CD Projekt (wydawca jest w trakcie rozmów na temat licencji)
Cena wydawcy: nieustalona
Najniższa cena: brak
Data premiery: nieustalona
Producent: Infinite Interactive
Podobne do: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
www.puzzle-quest.com

Inne platformy: PS3 X360 DS
PEGI: 3+

Wymagania sprzętowe: procesor 1,8 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna z 256 MB, karta dźwiękowa, Windows XP, 300 MB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	4,0
Grafika	7,0
Dźwięk	7,0
Przystępność	7,0
Wykonanie	10,0
Ocena	**6,5**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Strategiczna PC

Fantasy Wars Złota edycja

Ludzie, orki, elfy oraz krasnoludy znów przelewają czerwoną i zieloną krew. Czy ich wojny naprawdę są fantastyczne?

Złota edycja to tak naprawdę dwie gry w jednym. Do recenzowanego przez nas rok temu Fantasy Wars – ale niewydanego w Polsce aż do teraz – dodaje premierowe rozszerzenie pt. Dziedzictwo elfów. Ten całkiem bogaty pakiet przeznaczony jest dla wciąż niewyżytych fanów Hirołsów, Disciples czy King's Bounty. Fantasy Wars mocno czerpie z tych serii – i choć jego twórcy niemal całkowicie zrezygnowali z ekonomii, solidnie rozbudowali za to warstwę taktyczną.

Podstawka i dodatek składają się łącznie z pięciu kampanii. Ich fabuły nie są zbyt ciekawe – ot, kolejne opowieści o bohaterskiej walce z odwiecznym i pokrytym czerwoną skórą złem. Rozgrywka polega na toczeniu potyczek. Nie ma budowania miast ani pozyskiwania surowców. Po jednej bitwie przechodzisz do następnej, czasem masz wybór alternatywnej drogi, ale tak naprawdę chodzi tylko o wyrzynanie zastępów wroga. A to jest przyjemne!

Co krok to smok

W armii gracza poza bohaterem (lub kilkoma) znajdują się oddziały łuczników, halabardników, smoki itd. Starcia toczą się w turach na mapach podzielonych na heksy. Nie są to jednak małe plansze jak w HoM&M, a rozległe tereny pełne gór, rzek i miast. Te wszystkie miejsca są tu nie tylko po to, by cukierkowo wyglądać – pomagają one atakować lub bronić się stojącym na nich jednostkom. Planując walkę, musisz brać pod uwagę ukształtowanie terenu, np. ustawić łuczników na wzgórzach, a piechotę w lesie.

Taktyk, z których trzeba robić użytek, jest tu więcej, dzięki czemu starcia wciągają. Przede wszystkim musisz poznać cechy swoich oddziałów. Już na początku każdy ma jakieś zalety (np. lepiej walczy przeciw konnicy), a wraz z zabijaniem wrogów zdobywa nowe zdolności, np. w przypadku łuczników jest to umiejętność kontrataku. Dzięki ciągłemu rozwojowi jednostek i temu, że co misję dochodzą ich kolejne rodzaje, można obmyślać świeże sposoby na przeciwników. Bitwy są emocjonujące właśnie za sprawą konieczności kombinowania, jak najlepiej wykorzystać moc wojska: kogo posłać do ataku, a komu dać się zregenerować czy jak osłabić wroga z dystansu, zanim przystąpi się do walki wręcz. Nawet na najniższym poziomie trzeba nieźle gimnastykować swoje szare komórki. Sztuczna inteligencja spisuje się świetnie, bezlitośnie karcąc gracza za błędy i uderzając w słabe punkty jego armii. Dlatego Fantasy Wars to wyzwanie dla doświadczonych strategów.

Ale nie ma róż bez ognia. Choć koncentracja na walkach może się podobać, to po pewnym czasie pokonywanie wrogów staje się monotonne i zaczyna brakować elementów ekonomicznych czy większej swobody. Żadnej świeżości nie wprowadza niestety dodatek, dając po prostu więcej tego samego. Również multi nie zachwyca – deathmatche, w których nie można ustalić składu armii, to pomyłka. Na osłodę jest tryb hot-seat.

Podsumowanie: W Fantasy Wars powinni zagrać fani „hirołsopodobnych" strategii turowych z elementami RPG. Ze względu na wymagającą sztuczną inteligencję będą się całkiem dobrze bawić, choć monotonia może im w pewnym momencie zacząć przeszkadzać. Fantastycznie więc nie jest, ale pograć można.

Adam Szumilak | phnom@click.pl

PLUSY

- walki wciągają
- wymagające AI
- system rozwoju jednostek

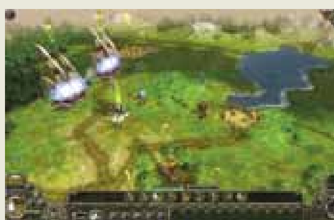
MINUSY

- monotonne misje
- dla początkujących za trudna

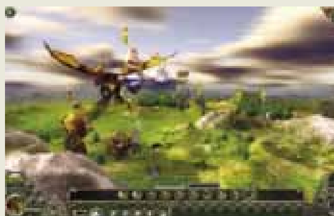
Uwolnić orka



1 Świat gry jest w pełni trójwymiarowy, dzięki czemu można z bliska podejrzeć walkę jednostek. Orka na ugorze załatwić niełatwo. Potrzeba do tego bardziej zaawansowanych narzędzi rolniczych niż chłopskie kosy.



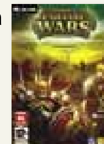
2 Latające statki to jedna z dziwniejszych, ale i skuteczniejszych elfickich jednostek.



3 W grze o wojnach fantasy nie mogło oczywiście zabraknąć smoków, trolli i wkurzonych magów.

Metryczka gry PC

Fantasy Wars: Złota edycja



Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: 79,90 zł (Cenega, sklep.cenega.pl)
Data premiery: już jest
Producent: 1C:Ino-Co
Podobne do: serii Heroes of Might and Magic, serii Disciples
www.ino-co.com

Inne platformy: brak
PEGI: 12

Wymagania sprzętowe: procesor 1,5 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 3 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	5,0
Grafika	7,0
Dźwięk	6,5
Przystępność	7,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**7,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Strategiczna PC

Company of Heroes Chwała bohaterom

Dawn of War II budzi mieszane uczucia, a jego twórcy, studio Relic, przygotowali już kolejny tytuł – dodatek do Kompanii braci. Równie kontrowersyjny?

Odpowiadam już na wstępie: tak. I nie chodzi o co najmniej nietrafiony polski tytuł rozszerzenia (angielskie Tales of Valor to „opowieści o odwadze"), ale o konstrukcję rozgrywki. W tym samodzielnym dodatku otrzymujesz 3 nowe kampanie: As tygrysów, Grobla i Bitwa pod Falaise. Każda składa się z zaledwie trzech misji, a przejście całości zajmuje około 6 godzin. To niewiele, jak na grę, za którą zapłacić trzeba dziewięć dyszek.

W kolejnych kampaniach – dwóch niemieckich i amerykańskiej – poznajesz losy żołnierzy, którzy poświęcili się walce dla ojczyzny, często kosztem własnego życia. Pierwsza opowieść to historia załogi tygrysa, która we Francji 1944 roku wraz ze swoją maszyną znalazła się na tyłach brytyjskich wojsk podczas inwazji w Normandii. Przedzierając się przez wąskie, otoczone żywopłotem drogi, niszczysz czołgi i rozjeżdżasz piechotę herbatopijców. Naprawdę gorąco robi się w miasteczku, na ulicach którego walczysz z przeważającymi siłami wroga.

Postrzelaj sobie

Warto wtedy skorzystać z zupełnie nowej opcji: trybu bezpośredniej kontroli ognia. Ruchami myszki wskazujesz, w którą stronę ma się obrócić wieżyczka czołgu, lewym przyciskiem zaś strzelasz. Przydaje się to, kiedy pojazd jest w ruchu, jak i gdy osaczony ze wszystkich stron dzielnie bronisz się przed śmiercią. Rozwiązanie to nadaje grze świeżości, sprawia też, że jest dynamiczniejsza. Podobna opcja dostępna jest również dla amerykańskich piechurów w Grobli i niemieckiego działa 88 mm pod Falaise. W przypadku tego drugiego sprawdza się dobrze (mimo że armata stoi nieruchomo), ale kontrolowanie ognia karabinów piechoty nie przypadło mi do gustu.

Zabawa z dodatkiem do Company of Heroes przypomina nieco Dawn of War II. Celem misji najczęściej jest dotarcie z jednego punktu na mapie do drugiego bądź utrzymanie pozycji, rzadziej już przejmowanie punktów strategicznych. Z wyjątkiem dwóch misji w grze w ogóle nie rekrutujesz jednostek. Zręcznościowy charakter rozgrywki oparty na stosowaniu prostych taktyk sprawdza się dużo lepiej niż w DoW II i bardzo wciąga.

Rozczarowuje to, że wszystkie misje danej kampanii rozgrywają się na tej samej mapie. We wspominanej historii tygrysa najpierw przejeżdżasz czołgiem w poprzek planszy, niszcząc wszystko po drodze. Maszyna się psuje, dlatego w drugiej misji czołgiści pieszo uciekają tam, skąd przyjechali, w trzeciej zaś... w nowym tanku wracają, by dokonać zemsty. Pomiędzy misjami oglądasz znakomicie wykonane cut-scenki, które nadają grze wyjątkowego klimatu.

Podsumowanie: Rozgrywanie całej kampanii na tej samej mapie oraz krótki czas rozgrywki spowodują, że pokręcisz nosem z niedosytu. Zanim to jednak nastąpi, Chwała bohaterom zapewni ci kilka godzin naprawdę dynamicznej, widowiskowej i niezwykle wciągającej akcji, którą zapamiętasz na bardzo długo.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY
- klimat
- dynamiczna i widowiskowa walka
- bezpośrednie sterowanie ogniem

MINUSY
- krótka
- całe kampanie na jednej mapie

Bohaterowie ostatniej akcji



1 Niemiecki tygrys góruje nad czołgami brytyjskimi dzięki twardszemu pancerzowi i silniejszemu działu. Za sprawą trybu bezpośredniej kontroli nad wieżyczką maszyny łatwiejsze stało się także prowadzenie ognia.



2 Cut-scenki zostały wykonane w specyficzny sposób, dodający rozgrywce klimatu.



3 Niełatwo być dostawcą pizzy na wojnie – twój wóz nieraz zostanie wzięty za nieprzyjacielski czołg.

Metryczka gry PC

Company of Heroes: Chwała bohaterom



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 89,90 zł
Najniższa cena: 74,90 zł (Gry-Online, sklep.gry-online.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Relic Entertainment
Podobne do: Warhammer 40,000: Dawn of War II
www.companyofheroesgame.com

Inne platformy: brak
PEGI:



Wymagania sprzętowe: procesor 2 GHz, pamięć 512 MB RAM/1 GB dla Visty, karta graficzna z 64 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 9 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	8,0
Grafika	7,5
Dźwięk	9,0
Przystępność	8,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Strategiczna PC

World in Conflict Soviet Assault

Rozjechanie muru berlińskiego czołgiem to fajne uczucie, ale podczas zabawy z dodatkiem do World in Conflict znacznie częściej towarzyszyło mi déjà vu.

Nic w tym dziwnego, skoro gdy przeszedłem pierwszą misję Soviet Assault, okazało się, że kolejne dwie to... te już znane z podstawki (wymaganej przez dodatek). Sześć nowych etapów wpleciono w istniejącą kampanię, pokazując znaną już opowieść o III wojnie światowej z innej perspektywy. To dlatego, że w dodanych poziomach nie dowodzisz już dzielnymi amerykańskimi chłopcami, ale jeszcze dzielniejszymi synami robotników i traktorzystek.

W World in Conflict napięcie między USA a ZSRR przerodziło się w otwarty konflikt. Akcję gry osadzono w 1989 roku. Mur berliński upada... pod naporem sowieckich czołgów. Na początku dowodzisz oddziałem specjalnym Armii Czerwonej, który na tyłach wroga unieszkodliwia natowską obronę przeciwlotniczą. Wyzwanie to nie jest ani wymagające, ani specjalnie satysfakcjonujące. Granie w World in Conflict sprawia frajdę dopiero, gdy kilka chwil później na ekranie pojawiają się dziesiątki czołgów.

Sowieci i hamburgery

W trakcie potyczek kierujesz grupą maksymalnie kilkunastu jednostek, stanowiących (z wyjątkiem kilku misji) część głównych sił. Twórcy wyciągnęli co najlepsze z gier akcji i włożyli to do RTS-a. Nie ma tu tradycyjnej rozbudowy bazy – na mapie przejmujesz za to punkty strategiczne, które automatycznie są fortyfikowane. Jednostki uzupełniasz posiłkami zrzucanymi w specjalnych strefach pola bitwy. Spoza planszy możesz też wzywać wsparcie artyleryjskie i lotnicze. A wszystko to oprawione grafiką, która rok po premierze podstawki wciąż zachwyca – zarówno gdy walkę obserwujesz na maksymalnym oddaleniu, jak i przy zbliżeniu kamery.

Irytuje to, że aby poznać radziecką część opowieści, gracz jest zmuszony ponownie przechodzić także misje amerykańskie (choć to momentami bardzo przyjemny przymus). W połączeniu ze znaną już historią o obronie demokracji gubi się klimat nowych scenariuszy i towarzyszącej im socjalistycznej oprawy. Dwie oddzielne kampanie byłyby tutaj o wiele lepszym rozwiązaniem. Nowych etapów mogłoby też być więcej. Szóstka, którą otrzymujemy w dodatku, jest ciekawa, ale pozostawia pewien niedosyt.

Podsumowanie: To wciąż jeden z najlepszych i najoryginalniejszych RTS-ów na rynku, który za sprawą dodatku staje się jeszcze ciekawszy. Sześć nowych misji dostarcza sporo frajdy. Szkoda, że poziom trudności gry został obniżony w stosunku do oryginału, ale rekompensatą za to jest rozbudowany multiplayer.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY
- alternatywna wersja historii
- ciekawe, rozbudowane misje
- niesamowita oprawa bitew

MINUSY
- niski poziom trudności
- nowe misje wplecione w kampanię z podstawki

Metryczka gry PC

World in Conflict: Soviet Assault



Wydawca: Ubisoft
Cena wydawcy: 59,90 zł (wersja z podstawką – 99,90 zł)
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Massive Entertainment
Podobne do: Supreme Commander
www.worldinconflict.com
Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wymagania sprzętowe: procesor 2 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP/Vista, 8 GB na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	8,0
Grafika	9,0
Dźwięk	8,5
Przystępność	7,0
Wykonanie	8,0
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Nie pierogi, ale ruskie



1 Soviet Assault rozpoczyna się od szturmu na Berlin Zachodni. To takie Love Parade, ale na czerwono. Podczas misji radzieckich prowadzisz do boju niewielki oddział porucznika Romanowa.



2 Producenci ozdób świątecznych przygotowali specjalną, limitowaną serię „III wojna śniegowa".



3 Dywizja syberyjska chciała poczuć się jak w domu. Asfaltowa droga temu nie sprzyjała.



4 W Europie Armia Czerwona atakuje tajną bazę NATO w Norwegii. Bitwę wśród ośnieżonych fiordów rozpoczyna widowiskowy desant od strony morza. Romanow musi zaś zająć się zabezpieczeniem jednej z wiosek.

Akcja PC

Specnaz 2

Krótka historia o tym, jak wyrzucić w błoto dwadzieścia złotych i pograć zaledwie dwie, trzy godziny.

City Interactive regularnie dostarcza nam kolejne wojenne FPS-y. Cechą wspólną takich tytułów, jak Code of Honor 2 czy Terrorist Takedown 2 są: nieskomplikowana fabuła, szybka akcja, niewielka różnorodność i... niska cena. Nie inaczej jest ze Specnaz 2. Odniosłem wrażenie, że to produkcja nawet jeszcze prostsza i krótsza od poprzedniczek. Przejście jej na średnim poziomie trudności zajęło mi zaledwie ok. trzech godzin.

Fabuła? Kryzys dopada Rosję. Gubernatorzy regionów ignorują prezydenta, działając na własną rękę. Żyją ze zorganizowanej przestępczości i handlu bronią. Oligarcha Kloponowicz chce zdobyć władzę w kraju, wykorzystując do tego... atak nuklearny na Moskwę. Jedynie komandosi specnazu mogą zażegnać niebezpieczeństwo atomowej apokalipsy. Tyle scenariusza, do bólu banalnego, prostego jak drut i wyraźnie określającego, kto i komu musi nastukać po papie. Co tu jeszcze można uprościć? Okazuje się, że niestety można, i to sporo...

Nie mówię już nawet o braku trybu multiplayer, który prawdopodobnie pomógłby grze (pojedynki z innymi graczami dałyby może powód, aby do Specnaz 2 jeszcze powrócić). Bieda przejawia się choćby w takich elementach, jak uzbrojenie komandosów i ich przeciwników. Do wyboru są jedynie: kałasznikow, karabin snajperski, bazooka, pistolet, nóż i trzy rodzaje granatów. Ten skromny arsenał uzupełniają jeszcze rozrzucone po lokacjach apteczki. Szumne zapowiedzi gry obiecywały sterowanie ciężarówkami, wozami pancernymi i czołgami na arenie działań specnazu (Irak, Syria i Syberia). Ostatecznie nie ma jednak możliwości skorzystania z ciężkiego sprzętu. Da się jedynie przejąć kilka ufortyfikowanych stanowisk z ciężkimi karabinami maszynowymi.

Idź i zabij wroga

Pozostałe atrakcje ograniczają się do eliminowania coraz to nowych grup przeciwników. Ponieważ ich inteligencja jest szczątkowa, czyszczenie poziomów to dziecinnie proste zadanie, nawet na wysokim poziomie trudności. Eksterminację ułatwia m.in. jeden z ewidentnych błędów programistycznych, który karze przeciwnikom pchać się na pozycję gracza. Wystarczy stanąć za drzwiami i czekać na delegację kryjących się w bunkrze wrogów. Będą wychodzić jeden po drugim wprost pod lufę karabinu. Po co im więc bunkier? Chyba dla ozdoby.

Równie przeciętna jak sztuczna inteligencja jest grafika, która jako żywo przypomina mi zamierzchły tytuł Delta Force: Helikopter w ogniu ze studia Novalogic. Mówiąc krótko, jest źle, bo trudno mówić o sukcesie, kiedy nie można przestrzelić większości szyb czy też trzeba oglądać efekty specjalne w postaci przenikających przez drzwi fragmentów ciał przeciwników. O zapóźnieniu technologicznym już nie wspomnę, bo oczęta zachodzą mi łzami z żalu. Chciałbym napisać, że na osłodę miło popatrzeć choćby na niektóre lokacje lub posłuchać fajnej muzyki, ale nie mogę. W jednym i drugim przypadku jest kiepsko.

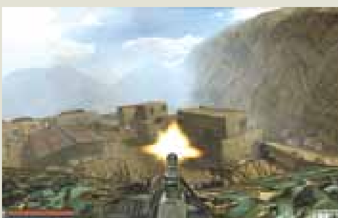
Podsumowanie: Jeśli interesuje cię tylko proste rozstrzeliwanie tabunów przeciwników podczas szybkiego przemarszu przez wrogie pozycje z rozgrzaną do czerwoności lufą kałacha, to Specnaz 2 jest grą dla ciebie. Dla tych, którzy oczekują czegoś więcej, spotkanie z tą produkcją będzie stratą czasu, energii i pieniędzy.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

PLUSY
- cena
- dużo akcji

MINUSY
- błędy graficzne i w AI
- maksymalnie krótka
- mała różnorodność
- banalna fabuła

Oko bieleje... i wypada



1 Po co dawać graczom możliwość użycia ckm-u, skoro akurat nie ma do kogo strzelać?



2 Większości okien nie można przestrzelić. Rozwiązano ten problem, nie instalując ich wcale.



3 Przeciwnicy bezmyślnie włażą pod lufę karabinu. Efekt ten jest szczególnie widoczny, kiedy zaczaisz się za drzwiami jakiegoś pomieszczenia. Bardzo szybko pojawi się wężyk delegatów wroga, których po prostu wystrzelasz.

Metryczka gry PC

Specnaz 2



Wydawca: City Interactive
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: 17,40 zł (xexe.pl, www.xexe.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Byte Software
Podobne do: serii Code of Honor, Terrorist Takedown 2
www.city-interactive.com

Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wymagania sprzętowe: procesor 2 GHz, pamięć 512 MB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP, 3,5 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	3,5
Wielu graczy	–
Grafika	3,0
Dźwięk	4,5
Przystępność	6,5
Wykonanie	5,0
Ocena	**4,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Akcja X360

Ninja Blade

W ciągu kilku godzin śmiercionośny wirus zabija i mutuje mieszkańców niemal całego miasta. Na ratunek rusza... Nie, nie jednostka specjalna sanepidu, ale ninja.

Bez sensu? Japończycy nie przejmują się takimi rzeczami, o czym wie każdy, kto miał styczność choćby z którąkolwiek częścią cyklu Resident Evil. Głównym bohaterem Ninja Blade jest Ken Okagawa, świetnie wyszkolony wojownik. Historia rozpoczyna się na dobre, kiedy ojciec wbija mu ostrze w pierś, mamrocząc o potędze wirusa. Cudem uratowany ninja (miecz sam wysuwa się z rany!) postanawia walczyć z zarazą, która odebrała zmysły staruszkowi. Jak widać, żeby zrobić grę na 12 godzin, nie trzeba głowić się nad fabułą. Wystarczy jeden powód, by bohater mógł ruszyć na ulice futurystycznego Tokio i wyrzynać zmutowanych ludzi, nietoperze i inne straszydła.

Ninja Blady

W walce z przeciwnikami Okagawa posługuje się mieczami i shurikenami oraz tzw. ninja vision. Gdy uruchomisz ten tryb, czas zwalnia i wyróżnione zostają elementy, z którymi możesz wejść w interakcję. Raz będzie to ściana, po której przebiegniesz na następną platformę, kiedy indziej – słaby punkt na cielsku wroga. Korzystanie z tego rozwiązania ułatwia walkę i wskazuje drogę, ale nie jest niezbędne do przejścia kolejnych poziomów.

Za pokonywanie wrogów Ken zyskuje nowe możliwości i punkty doświadczenia, tzw. kryształki krwi. Te może spożytkować na ulepszenie mieczy oraz metalowych gwiazdek. Do wyboru są trzy rodzaje ostrzy, a każdy ma inne zastosowanie. Standardowy miecz zabójcy Oni zadaje wyważone ciosy, równie szybkie jak skuteczne. Potężny Stonerender miażdży pancerz, a bliźniaki Twin Falcon pozwalają zrobić młynek nawet na 50 ciosów. Z kolei dzięki shurikenom możesz podpalać, razić piorunem lub zdmuchiwać przeciwników (jeśli stoją na krawędzi).

Spotkania z bossami, podobnie jak w Ninja Gaiden 2 (i wielu innych grach akcji), sprowadzają się do schematu: kawałek przestrzeni i ogromny potwór naprzeciwko. Olbrzym strzela, tupie i dmucha, zawsze stojąc w miejscu. Cała zabawa polega więc na tym, by nauczyć się sekwencji, w której następują kolejne dmuchnięcia i tupnięcia. Wówczas niezwykle łatwo zbliżyć się na odległość miecza i zadać ostateczny cios w najczulszy punkt wroga, czyli wykonać widowiskowe todome (kończący atak zobrazowany soczyście krwawą animacją). Szkoda, że potyczki z dużymi przeciwnikami są w Ninja Blade tylko powieleniem doskonale znanych mechanizmów.

Trzeba jednak przyznać, że zrealizowanych w sposób filmowy. Wielokrotnie podczas walki sekwencje, w których masz pełną kontrolę nad bohaterem, zostają przerwane przez tzw. QTE, interaktywne animacje wymagające wciśnięcia odpowiedniej sekwencji przycisków. To w ich trakcie masz zwykle okazję zabić bossów, z których niemal każdy jest wielkości tokijskiego wieżowca. A zrobisz to w niesamowitym stylu. Co powiesz na surfing na rakiecie, która ostatecznie trafia przeogromną pijawkę? Albo jazdę na motorze po autobusach, kiedy te znajdują się w powietrzu, bo stwór postanowił nimi w ciebie rzucić?

Wizualnie Ninja Blade prezentuje się więc całkiem nieźle, ale zabawę psują niezbyt szczegółowe modele postaci, dość proste lokacje i momentami mocno rwąca się animacja. Gra wyraźnie nie radzi sobie z jednoczesnym wyświetlaniem kilku przeciwników i masy światełek, które miały podkreślać każde machnięcie mieczem i ruch, ale tylko zmniejszają płynność.



Walcząc z ofiarami wirusa, Ken może korzystać z trzech różnych mieczy oraz shurikenów. Całe to żelastwo biedak nosi na grzbiecie jak pierwszoklasista...

Ostrzem w bossa



1 Walki z bossami to esencja Ninja Blade. Wśród tych twardzieli jest m.in. przedstawiciel słynnej jakuzy, oczywiście zmutowany, za którym trzeba uganiać się po dachach, by ostatecznie dopaść go na moście.



2 Innym bossem jest... ogromna pijawka. Spotkanie z nią to jeden z najlepszych momentów gry.



3 Szkoda, że tylko starcia z największymi wrogami budzą emocje. Reszta to schemat: ciach, ciach, ciach!

Podsumowanie: Ostrze ninja przeciwko wirusowi? Nie każdy będzie w stanie uwierzyć w tę historię na tyle, by chcieć zobaczyć jej finał. Tym bardziej że walki z bossami i QTE bawią tylko przez pierwsze godziny, potem robi się schematycznie. Dlatego jeśli Ninja, to tylko... Gaiden.

Krzysztof Grudzień | dc@click.pl

PLUSY
- filmowa realizacja
- widowiskowe todome

MINUSY
- schematyczne walki
- rwąca się animacja

Metryczka gry X360

Ninja Blade



Wydawca: Microsoft/CD Projekt
Cena wydawcy: 259,90 zł
Najniższa cena: 239,90 zł
www.planetagier.com.pl
Data premiery: już jest
Producent: From Software
Podobne do: Ninja Gaiden
www.ninja-blade.com
Inne platformy: brak
PEGI: 16

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	5,0
Wielu graczy	–
Grafika	7,0
Dźwięk	8,0
Przystępność	8,0
Wykonanie	6,5
Ocena	**6,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Akcja X360

Inne platformy PS3

50 Cent Blood on the Sand

Po pojedynku na rymy były rękoczyny.

Raper 50 Cent ma wszystko, o czym mógłby marzyć zwykły śmiertelnik. Łańcuchy, posiadłości, samochody, dziewczyny, a nawet... grę ze sobą w roli głównej.

Każdy, kto choć raz oglądał MTV dłużej niż godzinę, zna 50 Centa – to jeden z najpopularniejszych raperów na świecie, który nieustannie robi wokół siebie zamieszanie. Kiedyś wpadł na pomysł, by pojawić się w grze – i go zrealizował. Efektem tego była produkcja zatytułowana 50 Cent: Bulletproof, która nie zdobyła uznania krytyków, ale znalazła grubo ponad milion nabywców. Sukces ten sprawił, że powstanie kolejnej gry z Półdolarówką było tylko kwestią czasu – który właśnie minął. W nasze ręce trafia Blood on the Sand – shooter praktycznie w całości złożony z elementów podpatrzonych w innych grach gatunku, ale mimo to diablo grywalny!

Wielkie joł!

Fabułę Blood on the Sand trudno nazwać wyrafinowaną. 50 Cent i jego zespół G-Unit kończą trasę koncertową w jednym z arabskich państewek, którego nazwa co prawda nigdy nie pada, ale nie trzeba zbytniej błyskotliwości, by domyślić się, że chodzi o Irak. Organizator imprezy wystawia jednak raperów i nie zamierza im zapłacić – dopiero przyciśnięty do ściany (lufą strzelby) postanawia odpalić należność, oddając ziomalom czaszkę zdobioną diamentami. Zaraz po tym rozpoczyna się strzelanina (to w końcu strefa wojny), w wyniku której skarb trafia w ręce pewnej tajemniczej kobiety. Pościg za nią to główny motor napędowy scenariusza, w trakcie którego 50 Cent eksterminuje setki przeciwników, dodając sobie animuszu wyzywaniem ich od „bitchez" i „motherfuckers".

Gra radzi sobie jednak doskonale bez dętej historyjki. To zestaw kilkunastu poziomów wypełnionych strzelaninami rodem z Gears of War. Możesz korzystać z osłon terenowych, sprintem pokonywać krótkie odcinki, a całą akcję oglądasz z kamery zawieszonej tuż nad ramieniem 50 Centa. Na każdym poziomie towarzyszy mu jeden z członków G-Unit, a w dowolnym momencie jego sztuczną inteligencję może zastąpić żywy gracz, włączający się do sesji za pośrednictwem Xbox Live (lub odpowiednika z PS3). To rozwiązanie przypomina Army of Two, choć bardziej zręcznościowy charakter gry nie pozwala na stosowanie taktycznych manewrów.

Całemu zamieszaniu towarzyszy system punktowy przeniesiony żywcem z The Club. Trafienie jednego przeciwnika uruchamia odliczanie i w tym czasie warto ustrzelić kolejnego, by podnieść mnożnik, który zwiększa liczbę zdobytych punktów. Jedyną prawdziwą nowinką są tzw. „scenarios", wyzwania aktywujące się w określonych punktach poziomu, nakazujące np. zabić w ciągu 30 sekund dwóch wrogów uzbrojonych w bazooki.

Podsumowanie: Blood on the Sand nie ma co prawda krzty oryginalności, ale dzięki temu, że wszystkie jego elementy dopracowano, to tytuł o naprawdę wysokiej grywalności. Nieoczekiwanie pomagają mu też absurdalna fabuła i gangsterski klimat rodem z teledysków, który sprawia, że łatwiej wczuć się w tę bezmyślną w sumie strzelaninę. Dawniej takie gry polecano na „wyładowanie po ciężkim dniu". A że czasy wciąż nie są lekkie – polecam. Joł!

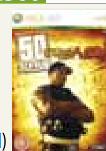
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- wysoka grywalność
- wszystkie elementy gry dopracowane
- dobry raperski soundtrack

MINUSY
- mało oryginalna

Metryczka gry X360

50 Cent: Blood on the Sand



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 259,90 zł
Najniższa cena: 225,24 zł (Fotobiko, www.fotobiko.home.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Swordfish Studios
Podobne do: Gears of War, The Club, Army of Two
www.50bloodonthesand.com
Inne platformy: brak
PEGI: 16

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	8,0
Wielu graczy	8,0
Grafika	7,5
Dźwięk	9,0
Przystępność	8,5
Wykonanie	7,5
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

G-G-G-G-Unit!



1 Większość elementów rozgrywki podpatrzono w innych produkcjach. Podstawy przeniesiono z Gears of War, nieskomplikowany co-op z Army of Two, a system punktów z The Club.



2 W demolce towarzyszą 50 Centowi kumple z G-Unit, sterowani przez AI lub żywych graczy.



3 Ulice Nowego Jorku uczą wielu rzeczy. Choćby tego, jak korzystać z bazooki...

Akcja DS



Grand Theft Auto Chinatown Wars

Choć to Japończycy są mistrzami miniaturyzacji, największe osiągnięcie w tej dziedzinie należy do Amerykańców ze studia Rockstar. Całe miasto upakowali w plastikowej karcie o wymiarach 32 x 32 milimetry!

Zwykle nie recenzujemy gier na Nintendo DS, bo choć ta przenośna konsolka oferuje więcej frajdy niż PSP, iPhone i komórki razem wzięte, ze względu na brak polskiego dystrybutora jest w naszym kraju niezbyt popularna. Jeśli jednak myślałeś o jej zakupie i potrzebowałeś jakiegoś impulsu, by to zrobić, teraz masz doskonały powód. Grand Theft Auto: Chinatown Wars to nie tylko najwspanialsza produkcja na tę platformę, ale i jedna z najlepszych gier w historii!

Małe, wielkie Liberty City

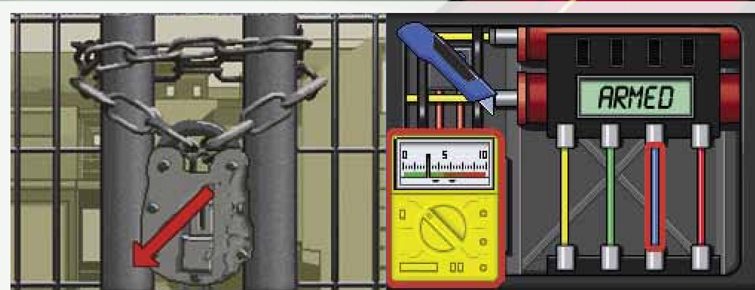
Dlaczego? Odpowiedź jest prosta. Ekipie Rockstar Games odpowiedzialnej za GTA na DS-a udało się stworzyć grę, która nie sprawia wcale wrażenia okrojonej, mniej rozbudowanej czy bardziej dziecinnej w stosunku do innych odsłon tej serii. Wręcz przeciwnie! W Chinatown Wars akcja toczy się w Liberty City znanym z GTA IV. To właściwie to samo miasto (za wyjątkiem jednej wyspy, Alderney) – równie żywe, wypełnione ludźmi, którzy prowadzą podobne rozmowy i kupują hot dogi u tych samych ulicznych sprzedawców. W identyczny sposób rozgrywa się fabuła (zbierasz zlecenia od kontaktów rozrzuconych po całym mieście), a 10 godzin, jakie zajmuje jej ukończenie, to nawet nie połowa czasu, jaki spędzisz, wykonując wszystkie zadania poboczne. Jedyna różnica, poza nieco bardziej żartobliwym, lekkim klimatem, polega na tym, że wirtualna metropolia w GTA IV przedstawiona jest w pięknym, realistycznym 3D – zaś w Chinatown Wars w rzucie izometrycznym, równie imponującym, biorąc pod uwagę możliwości konsoli.

A na tym nie koniec. Ze względu na specyfikę DS-a Rockstar pozwolił sobie na kilka eksperymentów. Taksówkę wzywać można, gwiżdżąc do mikrofonu! Włamania do samochodów to często minigierki polegające na odkręceniu osłony rozruchu i spięciu kabelków czy wstukaniu odpowiedniego kodu PIN w wozie zabezpieczonym elektronicznie – wykonuje się to oczywiście rysikiem na ekranie dotykowym.

Podobnych drobnych interakcji jest jeszcze więcej, ale co ważniejsze – wszystkie są opcjonalne i jeśli np. nie będziesz bawił się w samodzielne rozbrajanie alarmu auta, zajmie to po prostu nieco więcej czasu. Ponieważ na konsolkach przenośnych gra się w krótkich chwilach wolnego czasu, da się także ominąć całą sekwencję jazdy na miejsce wykonania misji, gdy ją powtarzasz. Dodatkowo do każdego zadania można podchodzić dowolną liczbę razy. Wszystkie te pomysły mogłyby znaleźć się w GTA V – i mam nadzieję, że zostaną wykorzystane.

Podsumowanie: Chinatown Wars to osiągnięcie niebywałe – prawdziwe, kompletne GTA wciśnięte na kartridż DS-a. Jedyną wadą gry jest to, że tryby sieciowe (zróżnicowane i cholernie grywalne) przeznaczone są zaledwie dla dwóch graczy, ale kręcenie na to nosem byłoby po prostu nie na miejscu. Pierwsza dziesiątka w historii Clicka? Dlaczego nie!

Tymon Smektała | F77@click.pl



Dzięki możliwościom konsoli DS w grze umieszczono wiele ciekawych minigierek, np. rozwalanie kłódek czy rozbrajanie bomb.

Mała draka w chińskiej dzielnicy



1 Choć Chinatown Wars to GTA na małą konsolę, fabuła ma rozmach typowy dla serii.



2 System walki opracowany przez twórców świetnie sprawdza się i w strzelaninach, i w bijatykach.



3 Najbardziej emocjonujący element serii GTA to od zawsze ucieczki przed policją. Tu są wyjątkowo ekscytujące choćby dlatego, że by uniknąć pościgu, trzeba spychać radiowozy z drogi. Wreszcie!

PLUSY

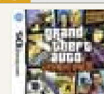
- ogromna grywalność
- pomysłowe wykorzystanie możliwości DS-a
- to prawdziwe GTA!

MINUSY

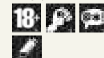
- multiplayer tylko dla 2 graczy

Metryczka gry DS

Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 169,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
Data premiery: już jest
Producent: Rockstar Games
Podobne do: GTA, GTA IV
Inne platformy: brak
PEGI:



www.rockstargames.com/chinatownwars

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

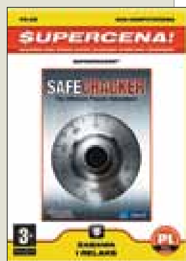
	Ocena*
Jeden gracz	10,0
Wielu graczy	9,5
Grafika	10,0
Dźwięk	10,0
Przystępność	8,5
Wykonanie	9,5
Ocena	**10**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Taniej już się nie da

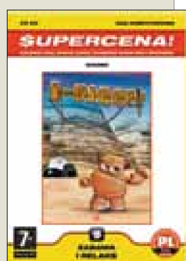
Jeśli lubisz od czasu do czasu odprężyć się przy prostej grze logicznej lub zręcznościowej, CD Projekt przygotował kilka tanich propozycji dla ciebie.

Safecracker



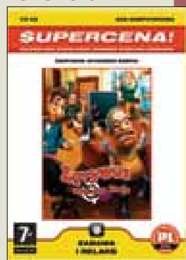
Wybierz się do tajemniczej rezydencji. Twój cel to odnalezienie testamentu mistrza zagadek. Dokonasz tego, rozpracowując aż 35 sejfów, które skrywają wskazówki na temat cennego obiektu pożądania.
Seria: $upercena (CD Projekt)
Cena: 9,90 zł

I-Digger



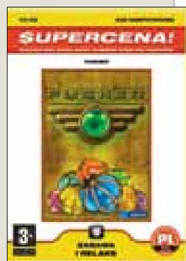
Nie lubisz ponurych domostw? I-Digger zabierze cię do spalonego słońcem Kanionu Kopaczy, gdzie jako dzielny I-Mon przekopiesz tony ziemi w poszukiwaniu bogactw. Wyekwipuj się i uważaj na wrogie roboty.
Seria: $upercena (CD Projekt)
Cena: 9,90 zł

Zgrywus: Wykończ szefa



Jeśli nie masz czasu ruszyć się z biura, to zabawę rozpocznij właśnie tam. Czesio ma dość swojego szefa i postanawia uprzykrzyć mu życie. Pomóż mu i podziwiaj zabawne efekty jego niecnych działań.
Seria: $upercena (CD Projekt)
Cena: 9,90 zł

Pusher



Za trudne? Niemoralne? To może chociaż stara dobra zabawa w kulki w nowym wydaniu? Staraj się zebrać razem jak najwięcej kulek tego samego koloru i zdobywaj punkty, by polepszyć miejsce w rankingu.
Seria: $upercena (CD Projekt)
Cena: 9,90 zł

Premium Games

Na rynku reedycji mało się ostatnio działo, ale była to cisza przed burzą. Cenega właśnie wprowadziła nową serię tańszych gier. Czy jest Premium?

Założenie serii Premium Games jest następujące: mają do niej trafiać same hity w możliwie najkrótszym czasie po premierze – nawet w pół roku po pierwotnej dacie wydania. Co więcej, są one wzbogacone wieloma materiałami dodatkowymi, takimi jak elegancko drukowane instrukcje, bonusowe płyty z elektronicznymi poradnikami, artworkami, trailerami czy muzyką. Brzmi dobrze, tym bardziej jeśli spojrzy się na tytuły, które ukazały się w pierwszym „rzucie" serii. King's Bounty: Legenda, Sacred 2: Fallen Angel, Tomb Raider: Underworld, BioShock, Warhammer: Mark of Chaos – Złota Edycja czy kompletna edycja Civilization IV to prawdziwe hity!



Najnowszą grą w serii jest Tomb Raider: Underworld.

Strategiczna PC

King's Bounty: Legenda

Historia zatoczyła koło – nowa wersja tytułu, który był inspiracją dla serii Heroes of Might & Magic, teraz wchodzi na jej tron.

Gra równie dobra, co niedoceniona. Wcielasz się w rycerza, którego zadaniem jest poszukiwanie skarbów i wykonywanie rozmaitych zleceń króla, Marka Mądrego. Przynajmniej tak jest na początku, bo fabuła szybko rozwija się w rozbudowaną przygodę, bogatą i wielowątkową, jak w żadnej innej produkcji tego typu.

Rozgrywka podzielona jest na dwie fazy: eksplorację terenu prowadzoną w czasie rzeczywistym oraz walkę, która odbywa się w turach. Rozwiązanie to dodaje dynamiki i pozwala na stosowanie pewnych zagrywek taktycznych (np. wyciągnięcie napotkanych wojsk przeciwnika na sprzyjający obronie teren), które w Heroes of Might & Magic nie były możliwe. Całość jest dobrze wyważona i oprawiona w niezłą, stylową grafikę. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to jedynie do powtarzalnego schematu bitew, które z czasem mogą nużyć. Poza tym jednak King's Bounty: Legenda to bardzo udane połączenie strategii i RPG. Wydanie Premium Games zawiera, podobnie jak premierowe, drukowany artbook, poradnik, polską instrukcję i płytę z muzyką.

Podsumowanie: W natłoku zeszłorocznych hitów można było przeoczyć ten tytuł – a zasługuje on na uwagę. Dopracowany świat Endorii ma bowiem do zaoferowania kilkadziesiąt godzin zabawy dla fanów gier „hirołsopodobnych".

Wojtek Jara | vyara@click.pl



Nie radzę robić mnie w balona, krasnoludzie.

Metryczka gry PC

King's Bounty: Legenda



Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 69,90 zł
Najniższa cena: 54,90 zł (sklep.cenega.pl, sklep.cenega.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Katauri/1C
Podobne do: Heroes of Might & Magic V
www.kings-bounty.com

Inne platformy: brak
PEGI: 12

Wymagania sprzętowe: procesor 2,6 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP lub Vista, 5,5 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	7,5
Wielu graczy	–
Grafika	8,0
Dźwięk	8,0
Przystępność	8,5
Wykonanie	8,0
Ocena	**8,0**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Akcja PC

BioShock

Najlepszy podwodny FPS wreszcie w reedycji!

Wciągająca historia oraz sugestywny i doskonale zaprojektowany świat uczyniły z BioShocka perłę w morzu innych, podobnych do siebie jak dwie krople wody gier akcji. Fabuła? Samolot, którym lecisz, spada do oceanu, ty jednak ratujesz się i trafiasz do dziwnego, podwodnego miasta. Przypadek? Przekonasz się o tym, poznając miejsce, które miało być rajem nauki, a stało się koszmarem zwykłych obywateli. Przetrwanie nie będzie łatwe, ale pomoże ci zestaw różnorodnych broni oraz plazmidy. Te zdobywane w trakcie rozgrywki modyfikacje pozwalają np. zamrażać przeciwnika. W zestawie gra po polsku i angielsku, instrukcja oraz szereg dodatków elektronicznych (w tym artworki).

Podsumowanie: BioShocka po prostu trzeba mieć – to jeden z najlepszych FPS-ów w historii!

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

BioShock

Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 69,90 zł
Najniższa cena: 54,90 zł (sklep.cenega.pl, sklep.cenega.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Irrational Games
Podobne do: System Shock 2, Deus Ex
www.2kgames.com/bioshock

Inne platformy: brak
PEGI: 18+

Wymagania sprzętowe: procesor 2,4 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna ze 128 MB, karta dźwiękowa, Windows XP lub Vista, 8 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	9,5
Wielu graczy	–
Grafika	10,0
Dźwięk	10,0
Przystępność	9,0
Wykonanie	9,0
Ocena	**9,5**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

RPG PC

Sacred 2 Fallen Angel

Zostań zbawcą świata lub... wybierz ścieżkę zła.

Kontynuacja Sacred, podobnie jak poprzednik, jest hack'n'slashem. Czekają cię tu zastępy wrogów do wybicia – i to niezależnie od tego, którą z sześciu postaci wybierzesz. Atutem gry są rozległe lokacje, grafika 3D umożliwiająca swobodne obracanie kamery oraz takie dodatki, jak opcja zabawy w trybie co-op. W dniu premiery tytuł ten cierpiał na gigantyczną liczbę błędów, ale wersja wydana w Premium Games jest już elegancko „połatana". Co więcej, w pudełku z bonusami znajdziesz takie ciekawostki, jak tapety, avatary czy trailery.

Podsumowanie: Sacred 2 potrzebował czasu, żeby dojrzeć. Po gigabajtach poprawek jest nie tylko bardzo grywalny, ale jeszcze większy niż poprzednio.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

Sacred 2: Fallen Angel

Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 69,90 zł
Najniższa cena: 54,90 zł (sklep.cenega.pl, sklep.cenega.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Ascaron
Podobne do: Sacred, serii Diablo, Mage Knight: Apocalypse
www.sacred2.com/pl

Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wymagania sprzętowe: procesor 2,6 GHz, pamięć 1 GB RAM, karta graficzna z 256 MB, karta dźwiękowa, Windows XP lub Vista, 20 GB miejsca na HDD

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Jeden gracz	7,5
Wielu graczy	6,0
Grafika	8,0
Dźwięk	9,0
Przystępność	7,5
Wykonanie	7,5
Ocena	**7,5**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

Strategiczna PC

Empire: Total War

Zbudować imperium nie jest łatwo. Nasz sztab doradców ci w tym pomoże!

Jak grać Rzeczpospolitą

Wszystkie porady z tego tekstu posłużą ci przede wszystkim w głównym trybie rozgrywki, ale również w fabularyzowanej Drodze ku niepodległości. W wielkiej kampanii najciekawsza jest dla nas oczywiście możliwość grania Rzeczpospolitą, dlatego zaczynamy od paru pomysłów na budowę polskiego imperium.

Rozgrywkę toczysz w latach 1700-1800. To niezbyt udany, kończący się rozbiorami, okres w dziejach Rzeczypospolitej Obojga Narodów, ale w Empire możesz zmienić historię. Od początku otaczają cię narody niezbyt przyjaźnie nastawione: Prusy, Austria i Szwecja (Rosja jest z tobą w sojuszu, ale na nią także uważaj). Dlatego też popraw stosunki przynajmniej z jednym z nich (najlepiej z najsilniejszą Austrią), np. wręczając dar państwowy i zawierając sojusz. Mając zabezpieczone dwa fronty, będziesz mógł bezpiecznie z pomocą sprzymierzeńców uderzyć na trzecim.

Jak najszybciej wybuduj kilka szkół i zainwestuj w rozwój technologiczny. Stopniowo rozwijaj też przemysł oraz rolnictwo. Warto już na początku zabrać się za podboje, żeby szybko zdobyć przewagę nad sąsiadami. Mając sojusz z Rosją, zacznij od małych i słabych państw bałtyckich. Później możesz silniejszą armią uderzyć na Prusy i unieszkodliwić je, zanim staną się europejską potęgą. Zwłaszcza że Królewiec i Berlin zapewnią ci wielkie dochody oraz możliwości dalszego rozwoju, np. technologicznego. Z podobnych względów opłaca się podbój pozostałych państewek niemieckich, jak Saksonia i Westfalia. Warto też ruszyć na bogatą Szwecję – jej zasoby futer dadzą ci duże dochody z handlu. Półwysep Krymski także jest łakomym kąskiem – słabo bronionym, a oferującym dostęp do kolejnego akwenu.

Mając porty na wybrzeżu nie tylko Bałtyku, ale i Morza Czarnego, będziesz mógł rozwinąć handel morski, co zapewni ci duże dochody. Wcześniej postaraj się o traktaty z sąsiadami. Korzystaj również z porad ogólnych zawartych w dalszej części tego tekstu, a szybko zbudujesz najpotężniejsze imperium w Europie.



Zabezpiecz się sojuszami z Rosją 1 i Austrią 2, a będziesz mógł zająć się podbijaniem państewek bałtyckich 3 oraz Prus 4 i innych księstw niemieckich 5. Uważaj jednak na niespokojną granicę z Imperium Osmańskim 6.

Podboje

Na prowadzenie wojen pozwolić mogą sobie tylko bogate kraje. Pamiętaj, że płacisz nie tylko za rekrutację wojska, ale i za jego utrzymanie – koszty te co turę obciążają twój skarbiec. Dlatego też ważne jest, abyś utrzymywał wpływy przynajmniej na stałym poziomie – inaczej w pewnym momencie możesz zostać zmuszony do redukcji armii.

Za podboje zabierz się, gdy będziesz miał kilkutysięczną armię, a także siły do obrony już posiadanych terytoriów. W tej grze nie chodzi o to, by zebrać wszystkie oddziały i ruszyć do ataku. Jeśli nie będziesz miał kim bronić swoich miast, inne państwo szybko to wykorzysta i wbije ci nóż w plecy – i zamiast poszerzać swoje granice, będziesz je tylko przesuwał w którymś kierunku. Bronić warto także gospodarstw i mniejszych miast, bo przeciwnik może je zająć i podkopać tym twoją ekonomię. Tę taktykę możesz także wykorzystać, prowadząc ofensywę.

Staraj się walczyć tylko na jednym froncie jednocześnie, aby twoje wojska nie były rozproszone po całym kraju. Wymarzoną sytuacją jest wojna z jednym państwem naraz, choć zazwyczaj niełatwo jest to osiągnąć. Pamiętaj, żeby zabezpieczać tyły sojuszami, wtedy będziesz mógł skupić się na ekspansji. Choć uważaj: przymierza w tej grze bywają kruche!

Jak zarabiać

Handel

Jeśli będziesz dbał o ten element, nigdy nie powinno zabraknąć ci pieniędzy. Wykorzystując dyplomację, podpisz umowy handlowe z jak największą liczbą państw. Przyniesie ci to nie tylko całkiem wysoki dochód, ale i pomoże zbudować dobre relacje z narodami. Pamiętaj także, że im dłużej istnieje dana umowa o wymianie dóbr, tym większe dostajesz z tej racji bonusy.

Szlaki lądowe ustanawiasz z graniczącymi krajami, morskie zaś zależne są od liczby i poziomu rozwoju twoich portów handlowych. Ale są też statki (np. indiaman), które potrafią samodzielnie otwierać trakty handlowe. Wystarczy, że wyślesz taką jednostkę do portu z ikoną złotej kotwicy. W ten sposób możesz tworzyć dowolną liczbę szlaków. Jednym z ważniejszych miejsc, w które warto się udać, jest Wybrzeże Kości Słoniowej (monopol w handlu kością słoniową jest bardzo opłacalny).

Koniecznie broń szlaków przed wrogiem. Jeśli pozwolisz mu na blokowanie traktu handlowego, odetnie twoje źródła dochodu. To może być wielka strata, zwłaszcza gdy rządzisz państwem kolonialnym i spora część twego budżetu pochodzi ze sprzedaży dóbr wytwarzanych w Ameryce. Jeśli zauważysz, że twój szlak handlowy został zablokowany przez wrogie statki (świadczy o tym migająca flaga), jak najszybciej się ich pozbądź, wysyłając na miejsce swoje okręty. A jeśli masz silną flotę, koniecznie napadaj na szlaki przeciwnika. Dzięki temu nie tylko osłabisz jego ekonomię, ale i zyskasz dodatkowe fundusze. Korsarstwo popłaca!

Pamiętaj o piratach, którzy mogą ci napsuć krwi. Nie warto walczyć z nimi na morzu – najlepiej zaatakować ich słabo bronione bazy. Bukanierzy są dużo mniej groźni na lądzie. Gdy zdobędziesz ich porty, przestaną cię nękać na zawsze.



Na ekranie Władza, w zakładce Handel, znajdziesz wartości poszczególnych towarów. Kość słoniowa przez cały czas rozgrywki jest cenna.



Zakładka podatków informuje o nastrojach, zależnych w dużej mierze od obciążeń finansowych. Zielony oznacza zadowolenie, a czerwony – złość.

Podatki

Podatki są jednym z głównych źródeł twojego dochodu. Klikając w zakładkę ***Podatki*** w menu ***Władza***, ujrzysz mapę, za pomocą której możesz ustalić wysokość opodatkowania ludności: arystokracji i klas średnich. Pamiętaj, że konieczność płacenia bardzo wysokich danin spowoduje niezadowolenie mieszkańców i – w najgorszym wypadku – rewoltę.

Aby zobaczyć dochody z podatków w poszczególnych miastach, wystarczy dwukrotnie kliknąć lewym klawiszem myszki na stolicy prowincji. W skrajnych przypadkach możesz kompletnie zrezygnować z pobierania podatków w określonej prowincji. W takim momencie miasta będą się rozwijać dużo szybciej. Niestety, wiąże się to z poważną redukcją przychodów, więc przemyśl dobrze tę decyzję.

Rolnictwo i przemysł

Rolnictwo i rybołówstwo dostarcza jedzenie dla twoich poddanych. Im lepiej rozwinięte struktury produkujące żywność, tym szybszy rozrost wiosek do miasteczek. Warto więc inwestować w farmy i porty rybackie, bowiem budowanych w miasteczkach uniwersytetów, seminariów i fabryk nigdy za wiele.

W takich właśnie miastach niebędących stolicami regionów warto rozwijać warsztaty przemysłowe – związane z hutnictwem lub włókiennictwem. Przyspieszają one wzrost ekonomiczny twojej prowincji, co przekłada się na wyższe podatki w przyszłości – jest to więc inwestycja długoterminowa. Z tego samego powodu nie żałuj pieniędzy na porty, winiarnie, kopalnie itp. Opłaca się również ulepszać drogi – zwiększa to zyski z handlu i pozwala szybciej się przemieszczać, co ma duże znaczenie podczas wojen.

Rozwój rolnictwa i przemysłu powinien nastąpić już w najwcześniejszej fazie gry. Dopiero po ustabilizowaniu tych gałęzi warto zacząć interesować się toczeniem wojen. Chyba że jesteś małym krajem, który potrzebuje najpierw zdobyć kilka prowincji, w które będzie mógł potem inwestować...

Technologie

Dzięki badaniom technologicznym możesz się szybko rozwijać, zostawiając przeciwników daleko w tyle. Świetnym pomysłem jest wybudowanie na początku tylu szkół, ile się da, i ulepszanie ich do poziomu uniwersytetów – nawet kosztem niszczenia budynków rekrutujących misjonarzy i hulaków, przynoszących dużo mniejsze korzyści niż rozwój technologii.

To, na jaką dziedzinę powinieneś postawić, zależy od twojego położenia. W początkowych etapach gry zaleca się imperiom kolonialnym (Anglia, Hiszpania) inwestowanie w marynarkę, podczas gdy państwom ze wschodniej części Europy (np. Rzeczpospolita) – w rolnictwo i tkactwo. Armię natomiast powinny rozwijać wszystkie bez wyjątku państwa.

Dżentelmeni umieszczeni w szkołach przyspieszają rozwój technologii. Każda uczelnia „produkuje" jednego takiego badacza. Również postawienie w mieście obserwatorium (można w nie zamienić budynek opery) dodaje takiego agenta.

Jednocześnie możesz badać tyle technologii, ile masz uczelni. Jako że dżentelmeni z czasem zdobywają specjalizację, warto od razu przyporządkować ich (i szkoły, w których przebywają) do określonej dziedziny nauki.



Czym więcej masz uczelni, tym więcej badań możesz prowadzić jednocześnie.

Dyplomacja

Dzięki dyplomacji możesz zawierać sojusze, zdobywać możliwość przemarszu przez tereny innego państwa, a także wymieniać się technologiami.

Rób sobie przyjaciół wśród silnych narodów. Opłacić się może złożenie daru w ręce władcy innego państwa. Trochę to kosztuje, ale może znacząco poprawić relacje między wami. Niezwykle istotne jest zawieranie paktów wojskowych. Sojusznicy wspomogą cię, kiedy rozpoczniesz wojnę z jakimś państwem (również oni będą oczekiwać pomocy w razie konfliktu). Jest to przydatne szczególnie wtedy, gdy zamierzasz ruszyć na podbój. Nawet jeśli nie potrzebujesz pomocy, warto zabezpieczyć się sojuszem przed atakiem sąsiada na twoje niebronione ziemie, podczas gdy toczysz boje za granicami.

Przy podpisywaniu pokoju komputer bardzo rzadko zgadza się na zapłacenie daniny. Lepiej jest żądać technologii, którymi przeciwnik podzieli się już chętniej. Bardzo opłacalne jest również ustanawianie protektoratów. Jako protektor inkasujesz połowę dochodów z podatków podległego państwa, masz nieograniczone prawo przemarszu i zawsze możesz liczyć na pomoc na polu bitwy.



Czasem warto zdecydować się na dar państwowy. Zwłaszcza w sytuacji, gdy nie lubi cię silny sąsiad.

Walka lądowa

Podczas bitew najważniejsza jest piechota wyposażona w muszkiety – to ona powinna stanowić trzon twojej armii. Podstawową jednostką jest piechota liniowa, która jest liczna i dobrze spisuje się zarówno w prowadzeniu ognia, jak i w walce wręcz. Pamiętaj także o tym, żeby jak najszybciej wynaleźć bagnety szpuntowe, a potem tulejowe, które dodatkowo podniosą wartość jednostek w bezpośrednich starciach. Na późniejszych etapach rozwoju powinieneś wzmocnić swoją armię grenadierami. Nieźle spisują się na dystans i w kontakcie, a granaty, które rzucają, sieją śmierć i przerażenie w szeregach wroga. Dobrymi oddziałami wsparcia są lekka piechota i strzelcy – świetnie strzelające, ale gorsze w bezpośrednim starciu.

W odwodzie trzymaj kawalerię. Wysoka mobilność tej formacji jest idealna do manewrów oskrzydlających. Pamiętaj, że atakowanie wprost na nadstawione bagnety jest tylko efektowną formą samobójstwa. Lepiej jest związać za pomocą piechoty wroga w walce, a konnicą zaatakować go z boku lub z tyłu. W ten sposób złamiesz jego szyk – i morale. Kawaleria nadaje się też do wykańczania rozbitych i uciekających jednostek. Najlepszym sposobem na konnicę są oddziały pikinierów, później zaś formacja czworoboku (lufy – i bagnety! – muszkietów skierowane w cztery strony), w którą możesz ustawiać piechotę liniową.

Artyleria wspomoże twoje oddziały ogniem. Stawiaj ją na wzgórzach i tak, żeby miała czystą linię strzału (bez drzew czy budynków po drodze). Staraj się trzymać w pobliżu co najmniej jeden oddział piechoty, bo komputerowy przeciwnik lubi szarżować na niebronione działa. Inwestuj w rozwój technologii artyleryjskiej, bo pociski wybuchające czy zapalające są dużo skuteczniejsze w niszczeniu (i straszeniu) wroga niż zwykłe żelazne kule. Warto jak najszybciej wynaleźć też działa mobilne, które mogą swobodnie poruszać się po polu bitwy.

Podobnie jak w poprzednich częściach opłaca się wykorzystywać cały czas te same jednostki. Oddziały posiadające duże doświadczenie są bardziej zdyscyplinowane i mają wyższe morale. Ponadto strzelają celniej i częściej oraz mają bonusy do ataku i obrony. To, na którym poziomie jest dana formacja, widać przy portrecie jednostki.

Komputer prawie zawsze stosuje tę samą taktykę. Pośrodku ustawia piechotę, a na flankach czeka gotowa do szarży kawaleria. Kiedy macie porównywalne, duże siły, często próbuje uderzyć całością wojsk na jedno z twoich skrzydeł i w ten sposób uzyskać przewagę. Musisz więc uważnie śledzić jego ruchy i dostosowywać swoje ustawienie. Kiedy masz więcej oddziałów, łatwo wygrać, bo komputer nie broni się umiejętnie.

Jeśli na mapie jest miasteczko, staraj się w nim umocnić. Piechota w budynkach broni się skutecznie, a jeśli jeszcze między nimi ustawisz oddziały, nie przedrą się ani piechurzy, ani kawalerzyści.



Kawalerię ustawiaj na skrzydłach. Atak na bok formacji wroga może przyczynić się do jej rozproszenia.



Nie dopuść do tego, aby żołnierze zaczęli walczyć wręcz w pobliżu armat. To może osłabić te oddziały, spisujące się doskonale jako wsparcie ogniowe.

Walka na morzu

Na morzu bardzo ważny jest wiatr. Najlepiej mieć go za plecami i co jakiś czas robić zwroty o 90°, by ostrzeliwać statki przeciwnika z armat. Dzięki temu nawet relatywnie niewielkimi siłami możesz pokonać wroga, który – płynąc pod wiatr – będzie wolniejszy i mniej zwrotny.

Wypróbuj starą marynarską taktykę zwaną „stawianiem poprzeczki nad T". Polega ona na tym, aby uformować okręty w szyk liniowy i ustawić się prostopadle do jednostek przeciwnika, tworząc coś na kształt litery T. Dzięki temu będziesz mógł zaatakować go z niewymiernie większą siłą ognia, a jego statki będą się wzajemnie zasłaniać.

Dużo skuteczniejsze niż samodzielne sterowanie ogniem jest ustawienie, aby statek strzelał automatycznie. Trudno jest zapanować nad wszystkimi okrętami jednocześnie. Ręczne celowanie przydaje się, gdy przeciwnik jest daleko, na granicy twojego zasięgu. Wtedy – przy odrobinie wprawy i szczęścia – trafisz go prędzej niż komputer.

Jeśli chcesz dokonać abordażu, najlepszą taktyką jest uprzedni atak z kilku metrów dziesiątkującymi załogę kartaczami. Nigdy nie dokonuj abordażu, jeśli na mapie znajdują się inne sprawne jednostki nieprzyjaciela. Jest to jeden z najtrudniejszych manewrów w grze, dużo łatwiej zatopić wroga lub zmusić go do poddania się.

Bardziej opłaca się inwestować w mniejszą liczbę większych jednostek niż na odwrót. Dla niewielkich statków każda salwa (szczególnie na małym dystansie) może być katastrofalna w skutkach. Większe są dużo bardziej wytrzymałe na ogień artyleryjski. Dlatego ważne jest, abyś rozwijał technologię walki morskiej i artyleryjskiej, jeśli chcesz rządzić na morzach.

Artur Dąbrowski | roland@click.pl



Walcząc na morzu, ustawiaj swoje okręty tak, aby płynęły z wiatrem. W ustaleniu kierunku pomoże ci strzałka widoczna na mapie.

Akcja PC

Mirror's Edge



Znajdź plik, w którym zapisana jest konfiguracja gry. Powinien się on znajdować na dysku, na którym masz zainstalowany system Windows, w katalogu ***Moje dokumenty\EA Games\Mirror's Edge\TdGame\Config\TdInput.ini***. Jeśli nie masz w komputerze takiego katalogu, wyszukaj plik ***TdInput.ini***. Otwórz go przy użyciu notatnika i znajdź w nim wiersz ***Bindings=(Name="D",Command="GBA_Strafeprawo",Control=False,Shift=False,Alt=False)***. W takich linijkach zapisane są funkcje uruchamiane poszczególnymi klawiszami. Teraz możesz przyporządkować kody do wybranych klawiszy – wybierz przyciski, które pozostają nieużywane. Dla przykładu, jeśli chcesz przypisać kod na włączenie wyświetlania liczby klatek do klawisza F4, powinieneś dodać do pliku linię: ***Bindings=(Name="F4",Command="stat xunit",Control=False,Shift=False,Alt=False)***. Gdy skończysz edycję (komendy bez spacji), zapisz plik ***TdInput.ini*** i uruchom grę. Teraz, wciskając odpowiednie klawisze, będziesz mógł aktywować wybrane kody.

FreeFlightCamera – przełącza kamerę między trybami FPP i TPP
stat xunit – pokazuje liczbę wyświetlanych klatek na sekundę

Akcja PC

Cryostasis Arktyczny sen



Edytuj plik ***init.cfg*** w katalogu ***Cryostasis\Data\Scripts***. Znajdź w nim linię **d.consoleh = 0**. Zamień ***0*** na ***1***, zapisz plik i uruchom grę. Naciśnij ~, by wejść w konsolę. Wpisz cheat, naciśnij Enter.

godmode = 1 – nieśmiertelność
d.noclip = 1 – przechodzisz przez ściany
d.fly = 1 – możesz latać
giveall – dostajesz wszystkie bronie
pl.health = x – ustawiasz zdrowie gracza na poziomie x
unlimited_ammo = 1 – dostajesz nieskończoną amunicję

Sportowa PS3 X360

Skate 2



Z poziomu menu wybierz ***Extras***, a następnie ***Cheat Codes***. Wpisz jeden z poniższych kodów, aby osiągnąć pożądany efekt.

strangleloops – włącza tryb 3D (musisz mieć specjalne okulary)
letsdowork – możesz wybrać Big Blacka jako postać grywalną



Przygodowa PC

Gobliiins 4

Jeśli chciałbyś przenieść się do dowolnego z poziomów, kliknij ***Kontynuuj grę***, wpisz jeden z poniższych kodów i wciśnij Enter.

Poziom 2. – ***LIMANULUFI***
Poziom 3. – ***JINILARANU***
Poziom 4. – ***NUJINORIJU***
Poziom 5. – ***NUTINURUFO***
Poziom 6. – ***KIDANUBUBI***
Poziom 7. – ***NUJOLONALI***
Poziom 8. – ***ROJINUZUVA***
Poziom 9. – ***JORUNUMUKO***
Poziom 10. – ***NUKAMONUNA***
Poziom 11. – ***NUTOPOMIZO***
Poziom 12. – ***LUNOZARALU***
Poziom 13. – ***PUZUNUMUPO***
Poziom 14. – ***ZONUBALAPU***
Poziom 15. – ***DALUNIRONO***
Poziom 16. – ***MIRINUNUDO***

Strategiczna PC

Fantasy Wars Złota edycja



Podczas gry wciśnij ~ i wpisz jeden z podanych niżej kodów, by osiągnąć pożądany efekt.

cheatdefeat – przegrywasz aktualną misję
cheatvictory – wygrywasz aktualną misję
cheatheal – leczy aktywny oddział
cheatresurrect – wskrzesza jednostki
cheat10gold – 10 sztuk złota
cheat100gold – 100 sztuk złota
cheat1000gold – 1000 sztuk złota
cheat10exp – dostajesz 10 punktów doświadczenia
cheat100exp – dostajesz 100 punktów doświadczenia
cheat1000exp – dostajesz 1000 punktów doświadczenia

CeBIT 2009

» Relacja z targów



Tegoroczne targi CeBIT odbywały się w cieniu szalejącego kryzysu gospodarczego, a mimo to do Hanoweru licznie przybyli przedstawiciele branży IT z całego świata.



Na otwarciu CeBIT obecni byli kanclerz Angela Merkel oraz gubernator Arnold Schwarzenegger.

Gadżetomania

Na targach znaleźliśmy wiele interesujących stoisk z gadżetami: od przypominających zwierzęta i kosmiczne stworki pendrive'ów, przez myszki o wyglądzie samochodów, aż po pokryte sztucznymi diamentami słuchawki w kształcie serduszek. Nie zabrakło również ciekawostek dla bardziej „stacjonarnych" gadżetomaniaków – obudowy dla ich pecetów zapewniają już nie tylko chłodzenie dla podkręconych podzespołów, ale stanowią też nie lada ozdobę pokoju. Poniżej pokazujemy niektóre z wypatrzonych przez nas gadżetów.



To mój domowy komputer czy istota z innej planety?



Twórcom gadżetów nie można odmówić pomysłowości.

Na CeBIT do Hanoweru zjechało ponad 4000 wystawców z prawie 70 krajów. Dominowali wśród nich producenci z Azji, dla których impreza jest okazją do znalezienia europejskich partnerów biznesowych. Sporo miejsca zajęły pokazy firm z Doliny Krzemowej. Zalety inwestowania w tym regionie promował gubernator Kalifornii, Arnold Schwarzenegger. Niedaleko Amerykanów na targach wystawiła się także... republika Iranu.

W kilkudziesięciu halach prezentowały się firmy związane m.in. z ochroną zdrowia, sektorem publicznym czy bezpieczeństwem (nowość na targach – obecni byli zarówno producenci skomplikowanych maszyn szyfrujących dane bankowe, jak i twórcy darmowych antywirusów). Osobny pawilon poświęcono tzw. green IT, czyli rozwiązaniom mającym na celu większą dbałość o środowisko naturalne.

W Hanowerze nie zabrakło również sprzętu dla graczy (choć wielkim nieobecnym był koncern AMD/ATI). Intel wystawił w hali Extreme Masters dziesiątki komputerów z procesorami Core i7, na których można było zagrać m.in. w Tom Clancy's HAWX i Empire: Total War. Oprócz tego odbywały się turnieje gier sieciowych, w tym w nieśmiertelnego Counter-Strike'a. Na targach pojawił się również mistrz i legenda cybersportu, Johnathan „Fatal1ty" Wendel, który promował sygnowany przez siebie sprzęt (więcej na: www.fatal1ty.com). Asus i MSI z kolei pokazały najnowsze modele laptopów do grania z serii Republic of Gamers oraz Gaming.

Naszą uwagę przykuł także m.in. Microsoft Virtual Earth, czyli odpowiedź koncernu z Redmond na Google Maps, stworzona z myślą o klientach biznesowych. Zaletą aplikacji są przede wszystkim bardzo szczegółowe zdjęcia satelitarne. Obejrzeliśmy także prototyp w pełni zautomatyzowanej toalety. Komputer w lustrze można zaprogramować tak, by po wejściu osoby do pomieszczenia dopasował on wysokość sedesu i umywalki. Na tafli lustra wyświetlane są następnie polecenia, co należy wykonać, np. umyć zęby czy wziąć tabletki.



W jednej z hal można było zagrać na komputerach wyposażonych w procesory Intel Core i7.

Nowości od Nvidii

Na targach CeBIT Nvidia pokazała swoje najnowsze karty: GTS 150, GTX 260M i GTX 280M (dwie ostatnie przeznaczone są dla komputerów przenośnych). Sporą atrakcję stanowiły także prezentacje możliwości okularów 3D Vision. Granie w pełnym trójwymiarze dostarcza naprawdę niesamowitych wrażeń! Szkoda tylko, że lista produkcji pozwalających na taką zabawę jest wciąż niewielka (m.in. Mirror's Edge i ostatni Tomb Raider), a ponadto niezbędne jest kupno nie tylko okularów, ale też monitora LCD o częstotliwości odświeżania 120 Hz (obecnie standard to 60 Hz).

Przebojem stoiska Nvidii, jeśli nie całych targów, był prototyp płyty głównej Ion, przeznaczonej dla komputerów przenośnych. Niewielka, mieszcząca się w dłoni płytka posiada zarówno procesor (CPU – Intel Atom), jak i zintegrowaną kartę graficzną (GPU). Wystarczy do niej podłączyć dysk twardy oraz kości RAM i już mamy komputer zdolny na 32-calowym ekranie wyświetlić płynnie film w rozdzielczości 1080p. Na tym maleństwie działać mają również gry – podczas prezentacji widzieliśmy w akcji m.in. Call of Duty 4: Modern Warfare.



Płyta Ion do komputerów przenośnych dosłownie mieści się w dłoni!

Nowe okienka bez Blu-ray?

» Windows 7

Wiceprezes firmy Windows Steven Sinofsky potwierdził pogłoski o tym, że Windows 7 nie będzie wspierał odtwarzania filmów Blu-ray, co oznacza brak zaimplementowanego oprogramowania umożliwiającego ich oglądanie (będzie jedynie opcja nagrywania danych na płytach Blu-ray). Obsługa formatu będzie więc realizowana przez producentów komputerów oraz napędów optycznych. Dedykowanym formatem dla Windows 7 będzie HD DVD, co jest o tyle dziwne, że system ten przegrał rywalizację z Blu-ray. Przypomnijmy, że stało się to w styczniu 2008 roku, kiedy wytwórnia filmów Warner Bros. wycofała poparcie dla HD DVD. Po tym fakcie z tworzenia i obsługi formatu zrezygnowała Toshiba, jedna z firm, które powołały go do życia. Sam Microsoft również przestał oferować dodatkowe czytniki HD DVD dla konsoli Xbox 360. Obecnie HD DVD dogorywa, tak więc decyzja, że w najnowszym systemie Microsoftu dedykowanym formatem ma być HD DVD, wydaje się



zaskakująca. Uzasadnienie może być takie, że HD DVD umożliwia odtwarzanie zawartości także posiadaczom zwykłych czytników DVD (z różnicą jakości w stosunku do HD). Premiera systemu Windows 7 ma mieć miejsce jeszcze w tym roku.

Koniec papieru!

» Active Matrix Electrophoretic Display

Naukowcy z Uniwersytetu Stanu Arizona zaprezentowali pierwszy elastyczny ekran dotykowy. Wyświetlacz został opracowany w technologii elektroforetycznej (Active-Matrix Electrophoretic Display) firmy E-Ink. Mówiąc bardzo oględnie, istotą elektroforezy jest uszeregowane wymuszanie wędrówki cząsteczek w polu elektrycznym. Ta technologia znajdzie swoje zastosowanie np. w e-gazetach, które będą mogły być zwijane i rozwijane jak papier. Jednocześnie będzie się dało – za pomocą rysika lub palca – wskazywać, zaznaczać, powiększać tekst danego artykułu, a nawet wprowadzać własne notatki. Co ważne, ekran korzysta z prądu tylko wówczas, gdy materiały na nim są zmieniane, co wydatnie zwiększy czas pracy. Ten „aktywny matriks" będzie na razie testowany przez amerykańskie wojsko, ale naukowcy z Uniwersytetu w Arizonie uważają, że komercyjne zastosowanie ich pomysłu będzie możliwe już za około 18 miesięcy.



Być może za jakiś czas znikną z rynku papierowe gazety i czasopisma.

Sprzedaż PC

» Badanie rynku

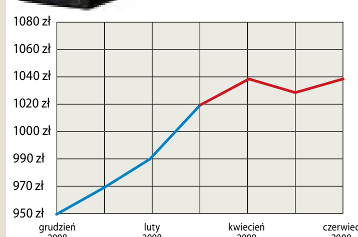
Według analityków sprzedaż na rynku komputerów spadnie w bieżącym roku o 12 procent (w skali globalnej). Jedyny dotychczas spadek popytu w tej branży zanotowano w 2002 roku, lecz redukcja wynosiła wówczas tylko 3,2%. Siedem lat temu z kupowania sprzętu zrezygnowały głównie firmy, obecna niechęć do zakupów będzie związana z klientami detalicznymi. Oznacza to, że w 2009 roku zdecydowanie spadnie optymizm przeciętnego Kowalskiego i będzie on wolał przeczekać trudny okres bez inwestycji w sprzęt komputerowy.

Kalejdoskop cen

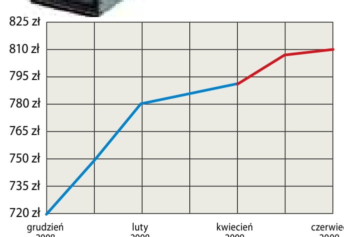
Przygotowano we współpracy ze sklepem Komputronik

Napędy DVD są powoli zastępowane przez czytniki Blu-ray. Jak kształtują się ceny tych drugich i jakie są prognozy na przyszłość? Ceny będą wzrastać nawet mimo malejącego popytu, ale na szczęście powoli.

LG Blu-ray (DVD+/-RW + Blu-ray + HD-DVD) BE06LU10



LG Combo (DVD+/-RW + Blu-ray + HD-DVD) GGW-H20L



Dla elity

» Xbox 360 Elite

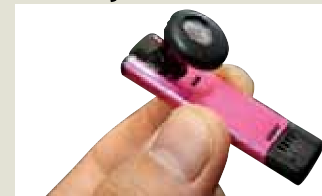
W marcu odbyła się europejska premiera Resident Evil 5. W Media Markt pojawiła się specjalna oferta: gra wraz z czerwonym Xbox 360 Elite za 1499 zł. W zestawie znalazł się dodatkowo pad, headset oraz zestaw kabli (component, HDMI, Ethernet). Nie dostaliśmy niestety prezentów, które zaoferowano graczom w innych krajach (co związane jest z brakiem usługi Xbox Live w Polsce). Chodzi o grę Super Street Fighter II oraz nakładkę graficzną w menu usługi Xbox Live.



Krwistoczerwony X360 wygląda całkiem nieźle.

Ciekawostki

Cienkie jak słuchawki?



CyberBlue zaprezentowało najcieńszy na świecie zestaw słuchawkowy Bluetooth. Urządzenie ma zaledwie 4 mm grubości oraz aluminiową obudowę. Wbudowane złącze USB pozwala ładować akumulatorek urządzenia przez komputer. Ceny nie podano.
www.cyber-blue.com

Krowa w kropki bordo



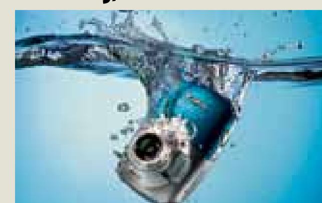
Wesoła krowa to hub zawierający cztery porty i działający na bazie USB 2.0. Podczas podłączania dodatkowych urządzeń krowa wyraża swój protest muczeniem. Cena zwierzaka to 12 dolarów, czyli ok. 45 zł.
www.geekalerts.com

Player z kryształami



iRiver Siren DP150 to player MP3, WMA i WAV wysadzany kryształkami Swarovskiego. Urządzenie ma efekciarski design oraz wbudowaną pamięć 2 GB. Przyjemność podziwiania go to koszt 14 000 jenów (ok. 550 zł).
www.geekstuff4u.com

Zalewaj, ile wlezie



PowerShot D10 to pierwszy wodoodporny aparat Canona. Wytrzymuje zanurzenie do 10 m i temperaturę do -10°C. Urządzenie oferuje rozdzielczość 12,1 Mpix, 3-krotny zoom i stabilizację. Ceny nie podano.
www.canon.com



LG Flatron W2600H

Najnowsze karty graficzne są w stanie wygenerować niewiarygodnie szczegółowy obraz 3D – szkoda więc tracić takie dobrodziejstwo, grając na małym ekranie! Jeśli rozważasz kupno monitora, pomyśl o takim, który zaoferuje ci naprawdę wielkie doznania. Jednym z odpowiednich modeli jest wyświetlacz LG zaopatrzony w matrycę o przekątnej 25,5 cala, co pozwala na uzyskanie rozdzielczości 1920 x 1200 pikseli, czyli więcej, niż potrzeba do wyświetlenia filmu w standardzie Full HD. Trzeba przyznać, że projektanci spisali się na medal. Obudowa monitora została wykonana z czarnego, solidnego plastiku. Natomiast srebrny przedni panel z dotykowymi przyciskami funkcyjnymi dopełnia go kolorystycznie, przez co wszystko wygląda bardzo gustownie.

Uzyskany obraz jest niesamowicie ostry i nasycony żywymi kolorami – nie można mu nic zarzucić. Pomiary kalibratorem dowiodły, że wyświetlacz zapewnia całkiem dobrą reprodukcję barw, a różnica w podświetleniu pomiędzy środkiem a rogami wynosi poniżej 9%, co należy uznać za świetny wynik. W czasie oglądania filmów daje o sobie znać tryb dynamicznego kontrastu, który powoduje, że obraz jest bardziej wyrazisty, nawet w przypadku scen nocnych. Warto również zwrócić uwagę na brak efektu smużenia – test potwierdził, że przejście z koloru białego do czarnego i ponownie do białego trwa jedynie 14 ms.

Podsumowanie: Monitor ten to bardzo dobra propozycja dla osób poszukujących wyświetlacza potrafiącego bez problemu obsłużyć wysoką rozdzielczość. Ogromny ekran z pewnością przyda się nie tylko w czasie grania, ale również przy przeglądaniu stron WWW.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

Metryczka sprzętu

LG Flatron W2600H



Dostarczył: LG Electronics Polska
www.lge.pl
Cena: 1750,00 zł
Najniższa cena: 1445,00 zł (Eukasa.pl, www.eukasa.pl)
Data premiery: już jest
Producent: LG Electronics
www.lge.com

Dane techniczne

- złącza: D-Sub, DVI-D, USB
- jasność: 300 cd/m2
- kontrast: 5000:1
- kąty widzenia: 160°/170°
- matryca: TFT TN

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Serwis	7,5
Obrazu	8,0
Parametry	7,5
Jakość/cena	5,0
Ocena	**7,5**

PLUSY
- równomierność podświetlenia
- design

MINUSY
- obudowa łatwo się rysuje
- bardzo wysoka cena

Asus W90

Nowy notebook Asusa to luksus i wydajność w jednym. Zapewne mało kto będzie mógł sobie na niego pozwolić, ale to sprzęt na tyle imponujący, że szkoda byłoby go nie opisać.

Komputer zaskakuje stylistyką. Obudowa wykonana została z ciemnego plastiku i polerowanego aluminium, przez co całość prezentuje się bardzo majestatycznie. Z prawej strony znalazło się miejsce dla bloku numerycznego, natomiast lewa przeznaczona została na dotykowy panel zarządzający multimediami.

Niestety trudno nazwać W90 komputerem przenośnym, bo ma spore gabaryty i wagę, a sam zasilacz jest wielkości buta nr 43 (notebook ma spore zapotrzebowanie na energię). Jest to cena za multimedialność i ogromną moc obliczeniową drzemiącą pod obudową. Matryca o przekątnej 18,4 cala pozwala na wyświetlanie obrazu w Full HD. Żeby ją w pełni wykorzystać, a komputer polecić graczom, producent zdecydował się na montaż dwóch kart ATI HD 4870 pracujących w układzie CrossFire. Takie rozwiązanie jest gwarancją niesamowitej wydajności, jak na laptopa. Asus deklaruje uzyskanie 15 000 punktów w teście 3D Mark 2006 (w internecie znaleźć można informacje, jak przetaktować procesor i wycisnąć z W90 powyżej 20 tys.). Nie będziesz miał problemów nawet z uruchomieniem Crysisa – takiej mocy pozazdrościć mogą niektóre pecety.

» Prawdziwe monstrum zarówno pod względem wielkości, jak i wydajności.



Nie dziwi, że komputer w takiej cenie został przygotowany nie tylko do grania i posiada praktycznie wszystko, co niezbędne (m.in. obsługę Bluetootha, kamerę internetową czy czytnik kart pamięci flash). Niczego już nie musisz dokupować – wszystko jest zainstalowane fabrycznie.

Podsumowanie: W90 to niezwykłe połączenie przenośnego komputera z wydajnością desktopów. Z pewnością nie jest to już notebook, którego zabierzesz pod pachą do znajomego – na to jest zbyt duży i ciężki. Ale za to na biurku prezentuje się znacznie lepiej niż niejeden klasyczny PC. Oczywiście za te pieniądze bez problemu złożysz dużo mocniejszy komputer stacjonarny – ale na pewno nie będzie on wyglądał równie okazale. To więc sprzęt tylko dla koneserów z zasobnym portfelem.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

Metryczka sprzętu

Asus W90



Dostarczył: Asus Polska
www.asus.pl
Cena: 10 000 zł
Najniższa cena: równa z ceną dystrybutora
Data premiery: już jest
Producent: Asus
www.asus.com

Dane techniczne

- procesor: Intel Core 2 Duo T9600
- chipset: Intel X38 + ICH10R
- wyświetlacz: 18,4" Full HD 1920 x 1080 pikseli
- karta graficzna: 2 x Radeon HD 4870 GDDR3 1024 MB
- waga: 5,2 kg

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Serwis	7,5
Wydajność	9,5
Parametry	9,0
Jakość/cena	2,0
Ocena	**9,0**

PLUSY
- wydajność
- wyposażenie dodatkowe

MINUSY
- nie jest to komputer przenośny
- duży zasilacz
- cena

Vedia A10



Vedia A10 to produkt wyjątkowy, bowiem stworzyła go polska firma. Za design odpowiada znany projektant Marcin Laskowski, a firmware urządzenia to wynik kooperacji polsko-chińsko-koreańskiej. Mimo niewielkich rozmiarów urządzenie posiada szereg bardzo ciekawych funkcji. Jedną z najciekawszych rzeczy jest wbudowany transmiter FM (odtwarza muzykę z A10 poprzez dowolną dostępną radiową częstotliwość FM). Sygnał nadawany do radia jest stosunkowo czysty, chociaż skuteczny zasięg to tylko ok. metr.

Inną wyjątkową cechą A10 jest długi czas pracy, który w naszym teście wyniósł ok. 50 godzin (producent podaje 60 przy optymalnych warunkach). Co ważne, stan baterii można sprawdzić – stopień naładowania jest podawany bardzo precyzyjnie w procentach – i zawsze zgodnie ze stanem faktycznym. Wśród odtwarzanych formatów brakuje niestety OGG, choć w najnowszych modelach ma się to zmienić. Podobnie jest z kolorystyką – obecnie kupisz tylko szare lub czarne A10, ale w ofercie Vedii mają się wkrótce pojawić playery w 11 innych barwach.

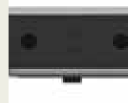
« Mimo surowego wyglądu A10 oferuje sporo funkcji w niezłej cenie.

Podsumowanie: Dzięki wbudowanemu transmiterowi FM, czytnikowi, który obsługuje karty microSD do 8 GB, i dwóm wejściom słuchawkowym Vedia A10 jest jednym z najbardziej wszechstronnych przenośnych odtwarzaczy cyfrowych. Biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę (zwłaszcza w wersji z 8 GB), warto zastanowić się nad jego zakupem.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka sprzętu

Vedia A10



Dostarczył: Vedia
www.vedia.pl
Cena: 259,00 zł (wersja 8 GB)
Najniższa cena: 229,00 zł (123market, www.123rtv.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Vedia
www.vedia.pl

Dane techniczne

- obsługa formatów: MP3, WMA, ASF, FLAC, APE
- funkcje: radio, dyktafon, czytnik kart (microSD), zegar
- ekran: OLED (128 x 64)
- interfejs: USB 2.0
- FM transmiter

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Ergonomia	9,0
Wykonanie	8,0
Parametry	8,0
Jakość/cena	8,0
Ocena	**8,0**

PLUSY
- cena!
- FM Transmiter

MINUSY
- przeciętny ekran OLED
- brak line-in

Icon7 Z500 Gaming Laser Mouse



Z500 to dobry gryzoń, który świetnie sprawdzi się w grach. Wyjątkowym pomysłem jest możliwość zmiany „grzbietu" myszy. Do wyboru są dwie nakładki: jedną wykonano z tworzywa sztucznego, a druga pokryta jest specjalną tkaniną, która zapobiega poceniu się dłoni (materiał ten używany jest powszechnie w plecakach). Muszę przyznać, że to genialne rozwiązanie, a biorąc jeszcze pod uwagę niezłe parametry, model Z500 staje się ciekawą konkurencją dla innych gamingowych kontrolerów.

Gryzoń ma siedem programowalnych przycisków. Warto zwrócić uwagę na bardzo dobrze zaprojektowane menu iConfig for Gamers, umożliwiające przypisanie do każdego przycisku makra pozwalającego na wykonanie nawet 50 czynności za pomocą jednego kliknięcia.

Podsumowanie: Dobry gryzoń, ale nie bez wad. Jedną z nich jest brak możliwości modyfikowania ciężaru myszy – a przecież w modelach przeznaczonych dla graczy zestaw ciężarków zmieniających wagę kontrolera jest już standardem. Nie pogniewałbym się również, gdyby rolka była szersza, dzięki czemu sterowanie byłoby wygodniejsze.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Icon7 to interesujący design oraz funkcjonalna konstrukcja.

Metryczka sprzętu

Icon7 Z500 Gaming Laser Mouse



Dostarczył: Icon7
www.icon7.com
Cena: 116,00 zł
Najniższa cena: 111,25 zł (KGNET, sklep.kg.net.pl)
Data premiery: już jest
Producent: Icon7
www.icon7.com

Dane techniczne

- czułość: 800-3200 dpi
- liczba programowalnych przycisków: 7
- wbudowany sygnalizator rozdzielczości
- komunikacja: USB (przewód 180 cm)
- wymienny panel pokryty materiałem

Wynik testu

* Skala od 1 do 10

	Ocena*
Ergonomia	7,0
Wykonanie	8,0
Parametry	7,0
Jakość/cena	5,0
Ocena	**7,0**

PLUSY
- świetna ergonomia
- 7 programowalnych przycisków
- dwa „grzbiety" myszy

MINUSY
- brak regulacji ciężaru
- kalka HDC Laser Mouse HP

Co warto kupić?

Poniżej dwie propozycje zestawów komputerów, które naszym zdaniem warto wybrać ze względu na atrakcyjne ceny poszczególnych komponentów. Jak zwykle przedstawiamy wersję ekonomiczną dla mniej oraz zestaw wydajny dla bardziej wymagających graczy.

Zestaw ekonomiczny



W tym miesiącu stawiamy na procesor AMD Athlon X2 Dual-Core 550e z zegarem 2,5 GHz i firmowym wentylatorem. Karta GeForce 9800 zapewnia, że na komputerze tym uruchomisz wiele gier w wyższych detalach.

AMD Athlon X2 Dual Core 5050e Socket AM2 45 W 65 nm, Box	260 zł
Zotac GF 9800 GT Synergy Edition, 512 MB DDR3	447 zł
Gigabyte GA-M57SLI-S4	272 zł
A-Data 2 x 2048 MB DDR2 800 MHz	160 zł
Samsung Spin Point F1 HD322HJ, 320 GB	188 zł
Asus DVD-RW 20 x bulk LS white DRW-2014L1	143 zł
iBOX RICO 373 TX 400 W CE	168 zł
Olimp, www.olimp.pl	**1638 zł**

Zestaw wydajny



Procesor AMD Phenom II Triple-Core i karta GeForce GTX 285 umożliwią uruchomienie wszystkich gier w najwyższych detalach. Niestety to kosztuje.

AMD Phenom II Triple Core X3 710 AM3 BOX	646 zł
Gainward GeForce GTX 285 1 GB DDR3 / 512 bit TV/DVI PCI-Express	1465 zł
Asus M3A78 – CM AMD 780 V SocketAM2+	302 zł
Patriot DDR2 2 x 2 GB PC800 Signature Line CL5	210 zł
Seagate Barracuda 500 GB SATA2 NCQ	262 zł
Nec nagrywarka DVD AD-7203S	95 zł
CoolerMaster – Dominator	269 zł
Bequiet E6-550 W (BN086) 550 W	401 zł
Viacom, www.viacom.pl	**3650 zł**

Ceny z 20 marca 2009 r.

Głośno i wyraźnie!

Gdy grasz w sieci, szybkie przekazywanie wiadomości drużynie może być kluczem do zwycięstwa. Nie ma z tym problemu, gdy używasz komunikacji głosowej.

W grach sieciowych wielkie znacznie ma komunikacja – szczególnie tam, gdzie liczy się działanie drużynowe, np. w Counter-Strike'u. Oczywiście można korzystać z wbudowanych chatów tekstowych, ale trudno sobie wyobrazić ich praktyczne zastosowanie w sytuacji, gdy na polu bitwy musisz błyskawicznie ostrzec kompana przed zbliżającym się wrogiem. Ale jest na to sposób, naturalny i szybki – wystarczy, że użyjesz zestawu do komunikacji głosowej. Po krótkiej konfiguracji będziesz mógł rozmawiać z towarzyszami broni tak jak przez krótkofalówkę, nawet na chwilę nie odrywając oczu od pola rozgrywki.

Czego potrzebuję?

Potrzebujesz odpowiedniego sprzętu. Możesz oczywiście skorzystać z najprostszego rozwiązania, jakim jest zestaw głośników i mikrofon. Tu pojawiają się jednak dwa problemy. Odbiorcy mogą słyszeć nie tylko twój głos, ale i dźwięk z głośników. Czasem też może się okazać, że domownicy będą narażeni na wulgarne okrzyki wylewające się z głośników – no cóż, czasem emocje biorą górę.

Między innymi dlatego o wiele lepsze do tego celu są słuchawki z mikrofonem. Nie dość, że domownicy odpoczną od odgłosów wystrzałów i okrzyków, to będziesz się mógł swobodnie komunikować z zespołem. Co więcej, niektóre z obecnych na rynku modeli bardzo dobrze wyciszają odgłosy otoczenia.

Warto też zwrócić uwagę na możliwość prostego podpięcia zestawu do komputera. Posiadacze głośników najczęściej mogą skorzystać z wyjścia słuchawkowego. Ale gdzie podłączyć mikrofon? Możesz oczywiście próbować wpiąć się do standardowych złączy umieszczonych z tyłu komputera. Warto wtedy zaopatrzyć się w rozdzielacz, aby ustrzec się ciągłego przełączania między głośnikami a słuchawkami. W takim przypadku ważna jest też długość przewodów. Gdy komputer stoi np. pod biurkiem, będziesz potrzebował odpowiednio długich kabli albo przedłużacza. Bardzo dobrym rozwiązaniem są wyjścia i wejścia wyprowadzone w przedniej części obudowy komputera. Możesz także kupić specjalny panel 3,5-calowy, montowany w zatoczce napędu optycznego, który wyprowadza nie tylko złącza audio, ale również USB i często posiada czytnik kart pamięci.

Całkiem innym zagadnieniem są modele wyposażone w złącza USB. Z ich podłączeniem nie powinieneś mieć najmniejszego problemu – w ostateczności musisz tylko dokupić przedłużacz. Jednak ich pełną funkcjonalność osiągniesz dopiero po instalacji sterowników. W systemie (a dokładniej w ***Menedżerze urządzeń***) zobaczysz dodatkową kartę dźwiękową. Aby natomiast uzyskać dźwięk w grach, musisz dokonać odpowiednich zmian w konfiguracji lub ustawić je jako domyślne wyjście audio. W przeciwnym wypadku dźwięk będzie w dalszym ciągu wydobywał się z głośników.

Nie tylko słuchawki

Dystrybutorzy czasem zachęcają do kupna swoich produktów zaskakującymi dodatkami czy rozwiązaniami. Bardzo przydatnym elementem jest pilot. To za jego pomocą sterujesz głośnością słuchawek, a w bardziej zaawansowanych konstrukcjach znajdziesz nawet funkcje do odbierania rozmów telefonicznych np. w programie Skype. Kontrolery takie często montowane są na przewodzie, dzięki czemu są zawsze pod ręką. Nieco mniej wygodne jest sterowanie umieszczone bezpośrednio w słuchawce. Choć pomysł ten wydaje się nowatorski, wymaga od użytkownika zapamiętania ułożenia i funkcji przycisków. W przeciwnym wypadku za każdym razem, gdy będziesz chciał np. ściszyć dźwięk, będziesz musiał zdjąć sprzęt z głowy, żeby zobaczyć, który przycisk do tego służy. Czasami mikrofon tylko zawadza, np. gdy chcesz jedynie posłuchać muzyki, dlatego dość ciekawym pomysłem jest możliwość jego odłączenia lub schowania.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

Można bezprzewodowo

Słuchawki bezprzewodowe mają oczywiście duże zalety, ale zanim pobiegniesz do sklepu, rozważ również ich wady. Po pierwsze, sterowanie głośnością umieszczone jest na muszli. Po drugie, taki zestaw jest zwykle cięższy i trzeba go od czasu do czasu ładować – może się więc okazać, że w najmniej oczekiwanym momencie zostaniesz bez fonii.



» Dźwięk wysyłany bezprzewodowo brzmi równie dobrze jak przy połączeniu kablowym.

Ergonomia



1 Rozciągany pałąk słuchawek pozwala dopasować je do wielkości i kształtu głowy użytkownika.

2 Ruchome słuchawki skuteczniej odizolują odgłosy z zewnątrz.

3 Giętki pałąk pozwoli ustawić mikrofon tak, by nie przeszkadzał w czasie gry.

Elementy przedstawione powyżej mają wpływ na wygodę użytkowania. Możliwość ustawienia pałąka i dopasowania ułożenia słuchawek sprawi, że zestaw nie będzie ześlizgiwać się z głowy. Natomiast giętki pałąk mikrofonu umożliwi uzyskanie dobrej jakości nagrywanego dźwięku.



Dobrym rozwiązaniem jest umieszczony na przewodzie połączeniowym pilot służący do regulowania głośności.



Nieco mniej wygodne niż pilot na przewodzie jest sterowanie przyciskami zamontowanymi w obudowie słuchawki.



Niektóre modele pozwalają na odłączenie mikrofonu, dzięki czemu nie będzie on przeszkadzał podczas słuchania muzyki.

Dźwięk wielokanałowy i przestrzenny

Miłośnicy brzmienia przestrzennego nie są wcale skazani na drogie głośniki, bowiem mogą kupić model ze specjalnym modułem (wbudowanym w słuchawki) lub sprzęt wielokanałowy (z 5 lub 7 głośnikami na ucho). Jak jednak wynika z redakcyjnych testów przeprowadzonych w poprzednim numerze, o ile słuchawki z systemem przestrzennym dają całkiem niezły dźwięk, tak przy wielokanałowych efekt trudno nazwać zadowalającym.



Słuchawki wielokanałowe iBox to alternatywa dla zestawów głośników 5.1 lub 7.1.

Do pogaduszek

Każdy z testowanych przez nas zestawów świetnie nadaje się nie tylko do komunikacji głosowej między graczami, ale również do prowadzenia rozmów przez komunikatory. Wystarczy pobrać jeden z popularnych programów (np. Skype), a po drobnej konfiguracji słuchawki z mikrofonem stają się idealnym rozwiązaniem do prowadzenia wielogodzinnych – i darmowych! – rozmów ze znajomymi. Jeśli nie potrzebujesz sprzętu wysokiej klasy, możesz się skusić na niezwykle lekkie i tanie Apollo AH-320 (za ok. 15 zł), które nie powodują pocenia się uszu. Warto zaopatrzyć się także w kamerkę. Dzięki niej rozmówca będzie cię nie tylko perfekcyjnie słyszał, ale również widział. Oczywiście komunikator musi udostępniać taką opcję, ale właściwie każdy z popularnych programów już ją posiada. Świetnie spisuje się w tej roli Skype, który zamieściliśmy na naszej płycie DVD.



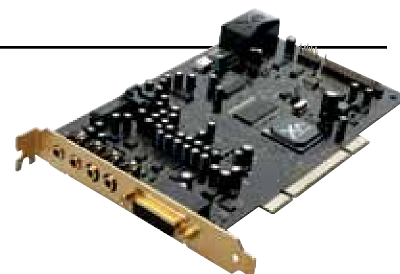
Kamerę Media-Tech MT4019 można zamontować na ramie monitora lub położyć na biurku. Cena: 149 zł.



Tani zestaw słuchawek Apollo do prowadzenia rozmów przez komunikatory internetowe.

Jaka karta muzyczna?

Jeżeli nie jesteś audiofilem i do tej pory wystarczała ci karta muzyczna zintegrowana z płytą główną, to do prowadzenia rozmów przez internet oczywiście również posłuży ci ona znakomicie. Posiadacze kart PCI są w o tyle dobrej sytuacji, że przetwarzaniem dźwięku zajmuje się sam podzespół, nie angażując zbytnio procesora, przez co gry chodzą nieco płynniej.



Karta Creative Xtreme Gamer Fatal1ty to rozwiązanie dla graczy, którzy cenią czystość dźwięku.

Przedni panel

W przedniej ściance obudowy komputera nie masz odpowiednich złączy audio? To nie problem! Producenci niektórych kart muzycznych dostarczają odpowiednie panele w zestawie. Wystarczy ich wyprowadzenia połączyć wewnątrz komputera ze złączami karty muzycznej. Można również zaopatrzyć się w uniwersalny panel, który posiada nie tylko wyjścia audio, ale jest także wyposażony w czytnik kart pamięci czy złącza USB.



Panel dostarczany wraz z niektórymi kartami Sound Blaster X-Fi.

Gdy twój komputer stoi pod biurkiem, to proste rozwiązanie staje się niezwykle praktyczne i pomocne.

Problemy z Plug & Play

Zanim zaczniesz pracę z mikrofonem, zaktualizuj sterowniki do karty muzycznej. Jeżeli masz kartę zintegrowaną z płytą główną, poszukaj ich na stronie **www.realtek.com.tw/downloads**, w przeciwnym wypadku – na stronie producenta karty muzycznej. Nawet jednak po aktualizacji sterowników mogą czasem występować problemy z wykrywaniem połączenia, np. mikrofon podpięty do tylnego panelu pojawi się w systemie, a do przedniego – nie. Zanim więc zaczniesz narzekać na niedziałający sprzęt, sprawdź go najpierw w każdym złączu.

Miejsce w teście	1. miejsce		2. miejsce		3. miejsce	
Model	**Creative HS-1200**		**Creative Fatal1ty**		**Razer Carcharias**	

Tabela prezentuje wynik przeprowadzonego przez redakcję testu słuchawek z mikrofonami. Oceny zostały obliczone na podstawie średniej ważonej.

Ceny aktualne na dzień 20.03.2009 r.







Producent	Creative Polska	Ocena	Creative Polska	Ocena	Multimedia Vision	Ocena
Wynik serwisu (dostawcy)	pl.europe.creative.com	6,0	pl.europe.creative.com	6,0	www.mmv.pl	7,5
Jakość dźwięku						
Odtwarzanie muzyki	bardzo dobra	9,5	dobra	8,0	bardzo dobra	9,0
Odtwarzanie głosu	bardzo dobra	9,0	dobra	8,0	bardzo dobra	9,0
Nagrywanie głosu	dobra	7,5	dobra	7,5	dobra	7,5
Wygłuszenie otoczenia	średnia	7,0	dobra	7,5	średnia	7,0
Wynik		8,5		8,0		8,5
Ergonomia						
Regulacja długości pałąka	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0
Ruchoma słuchawka	tak	10,0	tak	10,0	nie	10,0
Materiał poduszki usznej	sztuczna skóra	8,0	welur	9,0	welur	9,0
Rodzaj pałąka mikrofonu	giętki	10,0	giętki	10,0	elastyczny[1]	6,0
Wynik		9,5		10,0		9,0
Dane techniczne						
Pasmo przenoszenia słuchawek	20 – 20 000 Hz	8,0	20 – 20 000 Hz	8,0	20 – 20 000 Hz	8,0
Czułość mikrofonu (przy 1 KHz)	110 dB	9,0	110 dB	9,0	bd.	1,0
Impedancja	bd.	-	32 omy	-	32 omy	-
Długość przewodu/zasięg	2200 cm	10,0	250 cm	7,0	300 cm	7,5
Sterowanie	pilot w słuchawce	8,0	pilot na przewodzie	10,0	pilot na przewodzie	10,0
Złącza	USB	8,0	2 x jack	9,0	2 x jack	9,0
Inne	połączenie bezprzewodowe, system X-Fi	10,0	funkcja mute, odpinany mikrofon	8,0	funkcja mute	6,0
Wynik		9,0		8,5		7,0
Wynik testu						
Serwis (producenta)		6,0		6,0		7,5
Jakość dźwięku		8,5		8,0		8,5
Ergonomia		9,5		10,0		9,0
Dane techniczne		9,0		8,5		7,0
Ocena końcowa		9,0		8,5		8,5
Jakość/cena		3,5		8,0		5,0
Cena dystrybutora	**470,00 zł**		**191,00 zł**		**299,00 zł**	
Najniższa cena znaleziona przez redakcję	276,00 zł (MediaHit, www.mediahit.pl)		120,00 zł (Proomo.pl, www.proomo.pl)		265,00 zł (MediaHit, www.mediahit.pl)	

Procedura testowa

Do testu użyliśmy komputera stacjonarnego z kartą dźwiękową zintegrowaną z płytą główną i opartą na chipsecie Realteka. Jeżeli w zestawie znajdował się przedłużacz dostarczony przez producenta, słuchawki były testowane najpierw bez niego, a następnie z nim. Pozwoliło to ustalić, czy przedłużacz nie powoduje dodatkowych zakłóceń. Test został podzielony na trzy etapy. W pierwszej kolejności sprawdzaliśmy jakość dźwięku przy odtwarzaniu utworów muzycznych. Następnie w podobny sposób testowaliśmy komunikaty w grach. Ostatni sprawdzian polegał na nagraniu wiadomości głosowych i ocenie ich jakości.

bd. - brak danych, [1] nie zapamiętuje kształtu, [2] łącznie z przedłużaczem

Creative HS-1200

Model Creative HS-1200 jest bardzo miłym zaskoczeniem. Przede wszystkim dlatego, że mimo zastosowania połączenia bezprzewodowego oferuje świetną jakość dźwięku, a wbudowana technologia X-Fi zapewnia niepowtarzalne brzmienie. Niesamowity zasięg 22 metrów pozwala zabrać swoją muzykę w każdy zakątek domu. Nie wszystkim musi się spodobać sterowanie w słuchawce. Gdyby tylko nie trzeba było co jakiś czas ładować sprzętu.

Plusy	Minusy
+ bardzo dobra jakość dźwięku + zasięg nadajnika + jakość wykonania	− wymagają ładowania − sterowanie w słuchawce − cena

Creative Fatal1ty

Kolejna propozycja firmy Creative, tym razem jest to zestaw przewodowy. Ciekawym rozwiązaniem jest odpinany mikrofon – w czasie słuchania muzyki po prostu nie będzie przeszkadzał. Ponadto regulowana długość pałąka oraz ruchome słuchawki pozwalają idealnie dopasować całość do kształtu głowy. Miękkie wykończenie welurem zapewnia dobrą wentylację uszu nawet przy długich sesjach w Modern Warfare.

Plusy	Minusy
+ odpinany mikrofon + ergonomia + dobra jakość dźwięku + futerał w zestawie	− przewód mógłby być dłuższy

Razer Carcharias

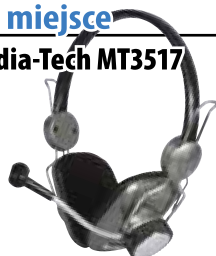
Model świetnie znany w świecie graczy. Gwarantuje nie tylko bardzo dobrą jakość dźwięku w czasie gry, ale również podczas słuchania muzyki. Niestety ogromne poduszki słuchawek nie zapewniają dobrego wytłumienia odgłosów otoczenia. Mikrofon jest usadzony na elastycznym pałąku, który niestety nie zapamiętuje kształtu po wygięciu. Mimo że Carcharias zapewnia dobry dźwięk, cena konstrukcji zepchnęła ją na trzecią pozycję.

Plusy	Minusy
+ dobra jakość + świetny dźwięk + welurowe wykończenie	− cena − pałąk mikrofonu nie zapamiętuje kształtu

4. miejsce
Steelseries 5H v2



5. miejsce
Media-Tech MT3517



6. miejsce
AH-750



7. miejsce
Tracer Erray TRS-140M



8. miejsce
Digital Precision PC Gaming Headset



Multimedia Vision	Ocena	Media-Tech	Ocena	Apollo Multimedia	Ocena	Megabajt	Ocena	Logitech	Ocena
www.mmv.pl	7,5	www.media-tech.eu	6,5	www.apollomultimedia.eu	6,5	www.megabajt.com.pl	6,0	www.logitech.pl	7,5
bardzo dobra	9,0	dobra	7,5	dobra	7,5	średnia	7,0	dobra	8,0
bardzo dobra	9,0	dobra	7,5	dobra	7,5	średnia	7,0	dobra	8,0
dobra	7,5	dobra	7,5	dobra	7,5	dobra	7,5	dobra	7,5
średnia	7,0	średnia	6,0	dobra	7,5	dobra	7,5	średnia	7,0
	8,5		**7,5**		**7,5**		**7,5**		**8,0**
tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0	nie	1,0
tak	10,0	tak	10,0	nie	1,0	tak	10,0	nie	1,0
welur	9,0	welur	9,0	sztuczna skóra	8,0	sztuczna skóra	8,0	sztuczna skóra i welur	9,0
giętki	10,0	giętki	10,0	giętki	10,0	giętki	10,0	sztywny	6,0
	10,0		**10,0**		**7,5**		**9,5**		**4,5**
16 – 28 000 Hz	9,0	8 – 18 000 Hz	7,5	20 – 20 000 Hz	8,0	20 – 20 000 Hz	8,0	20 – 20 000 Hz	8,0
38 dB	5,0	58 dB	6,0	105 dB	8,5	100 dB	8,0	58 dB	6,0
40 omów	-	bd.	-	32 omy	-	32 omy	-	bd.	-
300 cm²	7,5	200 cm	6,0	400 cm	8,0	220 cm	6,5	300 cm	7,5
pilot na przewodzie	10,0	pilot na przewodzie	10,0	pilot na przewodzie	10,0	pilot na przewodzie	10,0	pilot na przewodzie	10,0
2 x jack	9,0	2 x jack	9,0	2 x jack	9,0	2 x jack	9,0	2 x jack	9,0
mikrofon zwijany do słuchawki	6,0	funkcja mute	6,0	brak	1,0	brak	1,0	funkcja mute, przejściówka na USB	8,0
	8,0		**7,5**		**7,5**		**7,0**		**8,5**
	7,5		**6,5**		**6,5**		**6,0**		**7,5**
	8,5		**7,5**		**7,5**		**7,5**		**8,0**
	10,0		**10,0**		**7,5**		**9,5**		**4,5**
	8,0		**7,5**		**7,5**		**7,0**		**8,5**
	8,5		**8,0**		**7,5**		**7,5**		**7,5**
	4,5		**10,0**		**10,0**		**10,0**		**7,0**
349,00 zł		**39,90 zł**		**32,90 zł**		**35,99 zł**		**210,00 zł**	
281,00 zł (MediaHit, www.mediahit.pl)		37,00 zł (NetKomp, www.netkomp.biz)		29,00 zł (ELECTRO.pl, www.electro.pl)		25,78 zł (Comp4You, www.comp4you.eu)		175,00 zł (Techmarket, techmarket.pl)	

Steelseries 5H v2

Następca cenionej serii 2H charakteryzuje się dobrą jakością dźwięku. Ciekawym rozwiązaniem jest mikrofon umieszczony na giętkim pałąku, który w razie potrzeby można zwinąć w słuchawce. Zarówno regulowana długość pałąka, jak i ruchome słuchawki pozwalają na idealne dopasowanie zestawu do kształtu głowy.

Plusy
- jakość wykonania
- opcja zwinięcia mikrofonu
- jakość dźwięku

Minusy
- cena
- czuć, że ma się je na głowie

Media-Tech MT3517

Pierwsze słuchawki w zestawieniu z niższej półki cenowej, dużo tańsze od modeli, które wygrały. Charakteryzują się dobrą jakością odtwarzania muzyki oraz rejestracji dźwięku. Dwumetrowy przewód połączeniowy w niektórych sytuacjach może być zbyt krótki – wtedy trzeba dokupić przedłużacz. W tej cenie to całkiem niezła propozycja.

Plusy
- cena
- jakość wykonania
- dobra jakość dźwięku

Minusy
- długość przewodu
- pasmo przenoszenia

AH-750

Zarówno pałąk, jak i słuchawki zostały wyścielone materiałem podobnym do skóry, dzięki czemu miękko osadzają się na głowie. Niestety materiał nie przepuszcza powietrza i uszy szybko się pocą. Istnieje możliwość regulacji długości pałąka, lecz same słuchawki nie są ruchome, co może powodować problem z dopasowaniem ich do głowy.

Plusy
- cena
- dobra jakość dźwięku

Minusy
- materiał wykończeniowy
- nieruchome końce słuchawek

Tracer Erray TRS-140M

Erray charakteryzuje się miękkim pokryciem pałąka oraz słuchawek. Niestety perforowany materiał nie jest skuteczny, jeżeli chodzi o cyrkulację powietrza. Model Tracera zapewnia dobrą jakość dźwięku, wystarczającą do rozmów audio. Dzięki regulacji pałąka i słuchawek można idealnie dopasować całość do kształtów głowy.

Plusy
- cena
- wystarczająca jakość do rozmów przez sieć

Minusy
- średnia jakość dźwięku przy słuchaniu muzyki

Digital Precision PC Gaming Headset

Ciekawa konstrukcja, która zapewnia dobrą wentylację powietrza, dzięki czemu uszy nie pocą się nawet po kilku godzinach. Oferuje dobrą jakość dźwięku w czasie słuchania muzyki oraz rozmowy. Wypada fatalnie pod względem ergonomii: pałąk słuchawek nie ma żadnej regulacji, przez co na większych głowach w ogóle nie będzie się mieścić.

Plusy
- system chłodzenia uszu
- jakość wykonania

Minusy
- nie na każdą głowę
- brak regulacji

Pogaduszki dla graczy



Przeciwnik przygotował zasadzkę, a twój kompan idzie w jej stronę? Jeśli chcesz go uratować – krzycz!

Wysyłanie w czasie gry wiadomości tekstowych nie jest najlepszym rozwiązaniem. Na wirtualnym polu bitwy zwykle zbyt wiele się dzieje, więc nie zawsze zdążysz nacisnąć Enter i wstukać długi komunikat, by ostrzec znajomych o zagrożeniu. Dlatego o wiele lepiej jest korzystać z dobrodziejstw komunikacji głosowej. Niektóre gry mają wbudowany specjalny moduł, który wymaga jedynie poprawnie skonfigurowanego mikrofonu. W innych można użyć bardziej uniwersalnych rozwiązań, takich jak np. program TeamSpeak. To niewielkie narzędzie jest klientem sieci komunikacji głosowej, uwielbianym przez graczy na całym świecie ze względu na prostotę obsługi.

Istnieje jednak pewien haczyk – by z niego korzystać, trzeba mieć dostęp do serwera usługi TeamSpeak. Oczywiście bardziej zaawansowani użytkownicy poradzą sobie z tym problemem, ale o wiele prościej jest skorzystać z już istniejących, darmowych serwerów, których wiele jest w internecie (patrz: ramka obok). W takim miejscu możesz utworzyć prywatny pokój, do którego dostęp będą mieć tylko wybrane przez ciebie osoby. Dzięki temu rozwiązaniu nie musisz się wcale znać na obsłudze serwera TeamSpeak – wystarczy, że potrafisz się z nim połączyć. Jak to zrobić, pokazujemy poniżej.

Daniel Śniegoń | dan@click.pl

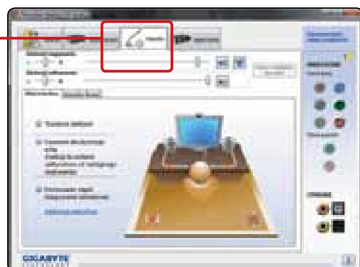
Darmowe usługi

W internecie są dziesiątki serwerów udostępniających swoje usługi bez żadnych opłat. Na przykład na stronie **www.teamspeak2.pl** znajdziesz listę aktualnych serwerów, do których możesz się za darmo połączyć klientem TeamSpeak. Wystarczy wpisać jeden z podanych tam adresów w polu ***Server Address*** w programie TeamSpeak (patrz: krok 6). Ponadto na stronie znajdziesz FAQ dotyczące zasad panujących na kanałach oraz pomoc związaną z tworzeniem pokoi.

Instalacja i konfiguracja

Oto krótka instrukcja korzystania z usługi TeamSpeak. Uwaga – ponieważ większość graczy używa kart muzycznych zintegrowanych z płytą główną, poniższe podpowiedzi dotyczą konfiguracji programu do pracy właśnie z taką kartą. Technikę tę mogą stosować jednak również osoby posiadające karty PCI.

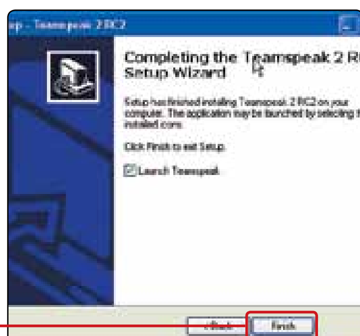
1 Najpierw podłącz mikrofon do portu karty muzycznej. Jeżeli nie zmieniałeś ustawień sterownika, automatycznie powinna się uruchomić plansza z panelem kontrolnym. Najlepiej włączyć wszystkie opcje w zakładce ***Efekt mikrofonu***.



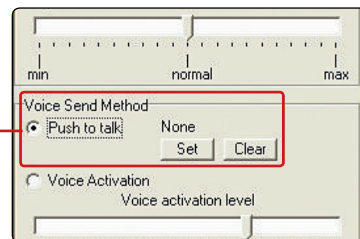
2 Następnie ustaw głośność mikrofonu na około ¾ zakresu i sprawdź w ***Rejestratorze dźwięku***, który znajdziesz w ***Akcesoriach***, czy dźwięk jest poprawnie nagrywany. Jeżeli w dalszym ciągu jest zbyt cicho, użyj funkcji ***Zwiększenie czułości mikrofonu***.



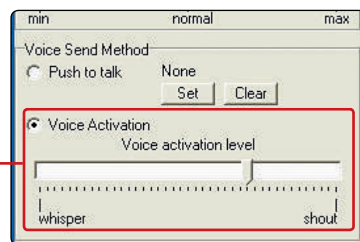
3 W czasie instalacji programu TeamSpeak zostaniesz poproszony o akceptację regulaminu oraz dodanie do systemu kodeków audio niezbędnych do poprawnego działania komunikatora. Zgódź się na wszystkie propozycje. W ostatnim kroku instalatora zaznacz ***Launch TeamSpeak*** i naciśnij ***Finish***.



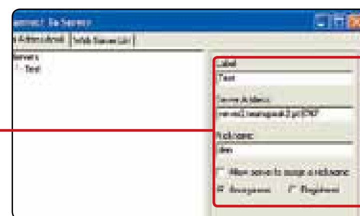
4 W oknie głównym programu z menu ***Settings*** wybierz ***Sound Input/Output Settings***. Jeżeli chcesz, aby twój głos był słyszany po naciśnięciu określonego klawisza, zaznacz opcję ***Push to talk***, a następnie kliknij ***Set*** i wybierz przycisk. Od tej pory program będzie działać podobnie jak krótkofalówka – chcąc coś powiedzieć do kolegów z drużyny, musisz przytrzymać wybrany klawisz.



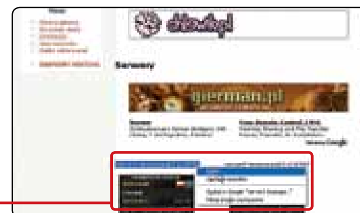
5 Jeśli natomiast wybierzesz ***Voice Activation***, program automatycznie będzie przekazywał twoje wypowiedzi po osiągnięciu określonego poziomu głośności. Poziom ten ustalasz suwakiem ***Voice activation level***.



6 Zamknij okno konfiguracji. Z menu ***Connection*** wybierz ***Connect***. W nowo otwartym oknie kliknij prawym przyciskiem myszki ***Servers*** i z menu kontekstowego wybierz ***Add Server***. W polu ***Label*** wpisz dowolną nazwę, a w ***Nickname*** – swój pseudonim. Pozostałe pola pozostaw z domyślnymi ustawieniami.



7 Następnie skopiuj z wybranej strony (np. **www.teamspeak2.pl**) adres serwera, z którym chcesz się połączyć i wklej go w pole ***Server Address***. Kliknij ***Connect*** i po chwili będziesz już mógł rozmawiać ze znajomymi.



Ponad 700 000 osób czyta CD-Action*

* Źródło: Polskie Badania Czytelnictwa, MillwardBrown SMG/KRC, wskaźnik CPW, grupa wszyscy 15+; grudzień 2007 – listopad 2008, N = 47 587

Czy można ich gdzieś spotkać?



Numer urodzinowy jak co roku świetny i jak co roku ogromna niepewność przy czytaniu go. Nigdy nie wiadomo co jest prawdą, a co nie :P **[Warman]**



No i znowu paru szczęściarzom udało się znaleźć w reklamie forum. Kurde, muszę wreszcie napisać coś mądrego i też tam być :) **[Slowik]**



BioShock leży na półce z grami mojego taty. On grać nie może, bo ma za kiepski sprzęt, ja grać nie chcę, bo nie lubię horrorów. **[Soutys]**



Dlaczego nagle rozpoczął się taki lament, że już nie mamy szans na awans? Czy ktoś w ogóle patrzy w tabelę? Bez jaj. **[!Gacek!]**



Konwersejszyn is ze faundejszyn of ciwilajzejszyn, łi ar tu difend!

FORUM CD-Action

www.cdaction.pl

Miejsce spotkań graczy.
Wpadnij, żeby pogadać.
Nie tylko o grach.



Czemu Kościół dopuszcza tylko ściśle określone grupy osób do biblioteki watykańskiej? **[Dogmeat]**



Listy od czytelników

Ten dział służy do wymiany poglądów pomiędzy czytelnikami oraz do komunikacji z redakcją Clicka. Z chęcią odpowiemy na pytania dotyczące gier czy sprzętu. Chcemy też, aby było to miejsce, gdzie możecie dzielić się spostrzeżeniami i komentarzami na temat najnowszych produkcji, rynku rozrywki elektronicznej i wszystkiego, co jest z nim związane.

Redakcja magazynu Click!
„Listy od czytelników”
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław
tel. 0 71 343 61 05
listy@click.pl
www.click.pl/forum

Dokładamy starań, aby odpisywać na wszystkie e-maile i listy przesłane do redakcji. Z racji ogromnej ich liczby nie na każdy możemy odpowiedzieć wyczerpująco, dlatego prosimy o wiadomości pisane konkretnie, w których od razu wyrażone jest zapytanie lub temat wiodący. Na takie będziemy odpisywać w pierwszej kolejności. Zapraszamy również na nasze forum!

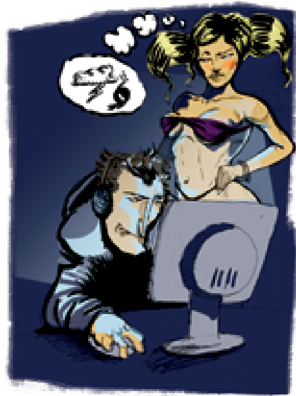
Półnagie laski

Droga Redakcjo, chciałabym poruszyć problem, który może wydać się zabawny większości męskich czytelników Clicka. Włącznie z moim chłopakiem, który do nich należy. Gry komputerowe są w porządku, ale napiszcie proszę tekst o tym, że życie na grach się nie kończy! Nie wymagam od mojego chłopaka spędzania ze mną każdego dnia, ale kiedy każdą wolną chwilę spędza przed komputerem, trudno właściwie stwierdzić, co jeszcze nas łączy. Dlaczego granie jest tak ważne, że wszystko inne traci znaczenie? To chyba z takich fanatycznych graczy wyrastają ludzie, dla których życie nie ma żadnej wartości, ludzie niezdolni do nawiązywania bliskich relacji w realu. Ja się już poddaję, nie mogę dłużej rywalizować z półnagimi laskami biegającymi po wirtualnym świecie.

Fanka Realu, list

Witamy, trafiłaś pod właściwy adres! Żadne Bravo Girl ci nie pomoże tak jak my, którzy przeżywamy gierczane uniesienia każdego dnia i doskonale rozumiemy... twojego chłopaka. Rada jest prosta, wystarczy stać się półnagą laską biegającą po mieszkaniu. Gwarantuję, że gość w mig porzuci wirtualne boginie seksu na rzecz, że tak brzydko powiem, namacalnej. Jeśli nie, pozostaje ci tylko jedno – zmienić chłopaka.

OK, teraz nieco poważniej. Od gier można się uzależnić. Sporo na ten temat znajdziesz w necie, wystarczy pogooglać. Co do fanatyzmu, żadna skrajność nie jest dobra. Reguła „złotego środka” Arystotelesa jest wciąż aktualna.



Ale dziś gorąco... Kochanie, może wyskoczysz ze mną lepić bałwana?

Magiczna folia

Uważam, że media drukowane to przeżytek i właściwie już się kończą. Ostatnio czytałem o technologii, która umożliwia czytanie czasopism na specjalnym rodzaju folii. Nie trzeba kupować, wyrzucać gazet. Po prostu każdego dnia masz nową, na tym samym kawałku folii co wczoraj (wystarczy ściągnąć treść z netu). Co najważniejsze, ta technologia jest już opracowana i gotowa do wdrożenia. Lubię was, ale rewolucja się zbliża, więc wiecie, rozumiecie.

Energy, e-mail

Wiemy, rozumiemy, ale coś nam się wydaje, że za bardzo wierzysz w zwycięski pochód nowatorskich technologii. Spójrz choćby na alternatywne źródła energii. Od wielu lat istnieją rozwiązania w rodzaju elektrowni atomowych, siłowni wiatrowych i słonecznych, jednak nadal 3/4 energii powstaje w sprawdzony, staroświecki sposób – ze spalania węgla. Dlaczego? Bo to po prostu tańsze. Tak samo nadal bardziej opłaca się i jeszcze długo będzie się opłacało drukować na papierze. Oczywiście w końcu to się zmieni, ale prawdopodobnie kiedy to się stanie, nie będziesz już czytał Clicka, tylko poradniki w rodzaju „Działkowicz po sześćdziesiątce”. Na razie pozostaje ci więc jedynie folia aluminiowa do zawijania kanapek. Powodzenia.



Rewolucyjna technologia zupełnie zaskoczyła Pana Zdzisława.

Gamespotting

Zostań gamespotterem! Jeśli zobaczysz film, przeczytasz książkę albo usłyszysz piosenkę, w której pojawia się gra, napisz nam o tym na adres: **gamespotting@click.pl**. Wybrane zgłoszenie nagrodzimy!



Co: Ninja Gaiden 2
Gdzie: Pierwszy odcinek piątego sezonu serialu „Dr House”
Jak: Gregory House, czyli tytułowy bohater serialu, w dość charakterystyczny sposób umila sobie godziny pracy. Siedzi przy łóżku nieprzytomnego pacjenta i gra w Ninja Gaiden 2 na konsoli Xbox 360, którą, jak później się dowiadujemy, zabrał z oddziału pediatrycznego.
Kiedy: 00:02:10
Kto: Mateusz Golus

Za duża płytka!

Ja chciałem zakomunikować, że płyta, którą zmieściliście w moim numerze Clicka 4/2009, jest za duża! Po prostu nie mieści mi się w napędzie! Gdybyście mogli coś z tym zrobić i na przykład wysłać mi nową płytę, bo ja nie mam zamiaru płacić drugi raz za to samo!

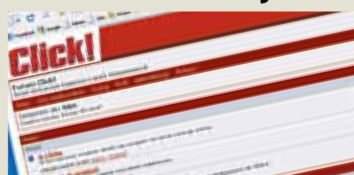
FreCRU, e-mail

O ile mi wiadomo, już od połowy lat 90. ubiegłego wieku nie dodajemy do Clicka płyt gramofonowych, sprawdź więc datę na swoim egzemplarzu czasopisma. Rozwiązanie twojego problemu jest proste. Ponieważ rozmiar naszych płyt jest znormalizowany, proponuję, żebyś przyjrzał się swojemu napędowi DVD. Naprawdę nie warto kupować takiego sprzętu na pchlim targu od człowieka, którego uroda sugeruje, że jego miejscem urodzenia są dalekie stepy Azji.



Jasiu, nie widziałeś gdzieś płyt gramofonowych ojca?

Forumowe wariacje



Nasze forum rośnie jak grzyby po deszczu, postanowiliśmy więc co ciekawsze znalezione na nim kąski prezentować wśród listów. Oprócz zagadnień związanych z grami pojawiają się także zupełnie „oryginalne” pomysły. Sprawdź sam na **www.click.pl/forum**.

Legenda Pana Henia, człowieka do wszystkiego, który w dzień przegania gości Redakcji miotłą i szmatą, a w nocy pilnuje dobytku Clicka, powstała kilka miesięcy temu. Od tej pory trwają spekulacje, kim jest ta tajemnicza postać.

alfneo18: to Chuck Norris w przebraniu, który ma zamiar zniszczyć kryzys i wybudować stadiony na Euro 2012!

Piper: A wiecie, że pan Henio wie, gdzie pieprz rośnie.

Krzysiek21: Pan Henio to kolekcjoner stringów, musi powalczyć, żeby zdobyć jakąś sztukę.

Vance Stubbs: ta jasne Pan Henio to Kierowca Czołgu Predator z Dawn of War II

Fylyp: Ludzie! Co wy gadacie! Ja wiem, że Pan „woźny Henio” to poszukiwany światowym listem gończym człowiek „demolka czasopism”! To on spowodował kryzys! Naprawdę!

Ale numer!

Dlaczego nie robicie numerów specjalnych? Mogłoby to być zarówno z korzyścią dla wydawcy (dodatkowe zyski), jak i dla czytelników, którzy dostaliby dodatkowy, wyjątkowy numer czasopisma. Mógłby to być na przykład numer na wakacje, kiedy ludzie mają więcej czasu na czytanie i granie.

Mario, e-mail

Idąc za twoim rozumowaniem, najlepiej byłoby zrobić z Clicka gazetę codzienną. To dopiero byłyby zyski, prawda? Niestety to tak nie działa, nieprzypadkowo czasopisma o grach to w większości miesięczniki. Nie mówię jednak, że pomysł jest zły (chociaż sporo czytelników w wakacje jest na wczasach, np. za granicą, gdzie nie da się kupić Clicka), tyle że trudno ocenić, jakim zainteresowaniem cieszyłaby się taka inicjatywa. Dlatego nie jest to takie proste, jak mogłoby się wydawać.

Plastuś i ferajna

Mamy już gry na podstawie naszego polskiego, oryginalnego Misia Uszatka, mamy naszego, czysto polskiego Wiedźmina i rewelacyjnych Włatcuw Móch. Wszystko to gry, które zostały przeniesione z dużego lub małego ekranu. Czy redakcja, jako że ma bliskie kontakty z polskimi developerami i dystrybutorami, wie coś o innych grach, które powstaną na podstawie polskich produkcji filmowych?

Grajczan, e-mail

Uściślijmy najpierw jedną rzecz: jeśli chodzi o Wiedźmina, to pierwsze były książki Andrzeja Sapkowskiego, chociaż rzeczywiście mieliśmy również obraz wyświetlany w kinach i serial w TV. Z naszych informacji wynika, że obecnie żadne studio nie planuje znęcać się nad Bolkiem i Lolkiem, Reksiem i Plastusiem. Uważamy jednak, że to tylko kwestia czasu...



Jak ja bym chciał zagrać sobie w Zaczarowany ołówek!

Diabeł w pudełku

Zmieniliście w Clicku okładkę, format, recenzje, ilość stron, a nawet pełne wersje. Ale dlaczego nie dajecie waszych płyt w pudełkach, zamiast w tych kartonikach? Macie już tyle lat, ciągle utrzymujecie się w top rankingu, więc czemu nie? Pudełka mają jedną zaletę – w nich płyty nie zniekształcają się, bo nawet pod naciskiem pudełko je chroni. Rozumiem, że wtedy musielibyście dać folię na pismo, ale podsumowując za i przeciw zrozumiecie że warto!

Chrol_PL, forum

Niestety plastikowe pudełko jest jedną z tych inwestycji, które musiałyby znacząco podnieść cenę Clicka. Byłaby to różnica na tyle duża, że część z was, sknerusy, mogłaby się załamać i zamiast Clicka kupić dwukrotnie tańsze pisemko dla dorosłych. OK, odpowiadam poważnie: uważamy, że obecnie kartonik się sprawdza i rzeczywiście nie chcielibyśmy znowu podnosić ceny. Zapewne w tej ostatniej kwestii zgadzamy się wszyscy.

Ojczyzna polszczyzna

Ostatnio mój kumpel zawołał za mną coś w ten deseń: Ej lachociacho! No i zgłupiałem, bo nie wiedziałem czy w mordę dać, czy dziękować. Ostatecznie nic nie zrobiłem, ale teraz mnie to gryzie.

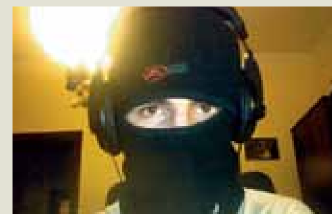
TomTom, e-mail

Powiem ci szczerze, że zabiłeś nam ćwieka. Właściwie podzieliśmy się w redakcji na dwie frakcje. Część uważa, że to wyjątkowo obraźliwe określenie, które sugeruje, iż preferujesz płeć brzydką, i to aktywnie, że tak powiem. Druga grupa jest święcie przekonana, że to był komplement, choć z tych specyficznych. Wiesz, taki jak wówczas, gdy ktoś mówi: „Pani Iza jest naprawdę przystojna, nieprawdaż?”.

Kwestia pozostaje więc otwarta. Przy okazji mam dla was ciekawą, mam nadzieję, propozycję. Wysyłajcie nam zasłyszane przez was albo samodzielnie wymyślone sformułowania, określenia czy inne przykłady „nowomowy”. Najlepiej dotyczące gier, ale mogą być też inne, z życia wzięte. Najciekawsze pomysły oczywiście zaprezentujemy na łamach Clicka, a kto wie, może i uhonorujemy jakimś małym upominkiem od redakcji. Do dzieła, czekamy na wasze pomysły!

Pokaż, że grasz!

Nasza zabawa odniosła sukces – wielu czytelników postanowiło pokazać swoją facjatę gieroja w piśmie. Fotkę dowodzącą, że jesteś zapalonym (niedosłownie!) graczem, ślij MMS-em na numer **504 043 325**. Najlepsze zgłoszenie nagrodzimy – i to nie tylko publikacją! Liczymy na waszą szaloną kreatywność, a nie jedynie groźne miny.



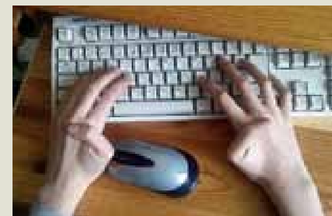
Nieco za duży Little Ninja.



Grunt to dobrze zacząć.



Pełne samozadowolenie!



Kto zrobi to samo z uszami?

Click!

Adres redakcji: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 0 71 343 61 67, faks 0 71 341 99 11
www.click.pl, e-mail: **click@click.pl**

Redaktor naczelny: Tymon Smektała. **Zespół:** Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Wojtek Jara, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Andrzej Sitek, Adam Szumilak, Daniel Śniegoń, Marcin Traczyk. **DTP:** Jacek Sawicki (dyrektor artystyczny), Katarzyna Majcher-Buszewska (grafik), Kuba Siepkowski (grafik). **Zdjęcia:** Daniel Śniegoń, materiały własne firm. **Sekretariat:** Dominika Dziosa, tel. 0 71 343 61 05.

Wydawca: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.
Prezes: Witold Woźniak. **Wiceprezes:** Jerzy Szulwic. **Dyrektor wydawniczy:** Zbigniew Bański.
Promocja: Joanna Korwin-Kijuć, tel. 0 71 343 61 67, e-mail: **joanna.korwin@bauer.pl**.
Biuro reklamy pism komputerowych: Magda Milewska (dyrektor), tel. 0 22 516 31 73, Lidia Ukleja (kierownik), tel. 0 22 516 35 02.



Druk: Drukarnia wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k. w Ciechanowie

Jestem graczem



L.A., członek duetu producenckiego Whitehouse, którego bity usłyszeć można na połowie płyt hip-hopowych wydawanych w Polsce, to także zapalony gracz.

***Click!:** Od jak dawna grasz?*
L.A.: Na serio od kupna Xboksa 360, kiedy zobaczyłem, jak wyglądają gry nowej generacji w HD. Pierwszą produkcją, która zrobiła na mnie niesamowite wrażenie, był Ghost Recon Advanced Warfighter.
Pierwszy system, na którym grałeś?
ZX Spectrum i gry typu Spy vs. Spy, Arnhem czy klasyczny Bruce Lee.
Gry, które utkwiły ci w pamięci?
To te, które pamiętam z grania na PC. Numerem jeden był dla mnie Half-Life, a oprócz niego wspominam też takie gangsterskie gry, jak Kingpin i Mafia.
Ulubiona gra?
Jestem fanem shooterów, do moich ulubionych pozycji zaliczyłbym militarne gry typu Rainbow Six czy Call of Duty. No i klimatyczny BioShock.
Moment z gry, który pamiętasz?
Było ich sporo, choćby misja „All Ghilled Up" z Call of Duty 4 albo napad na bank z udziałem Nico Belica w GTA IV.
W co grasz teraz?
Akurat jestem na finałowej bitwie w Resident Evil 5. A poza tym kończę Silent Hill: Homecoming. Ostatnio zaliczyłem też *„fire in the mutherfuckin' hole, bitchez"*, czyli 50 Cent: Blood on the Sand. To naprawdę przyzwoity shooter.
Na jaką premierę czekasz?
Chętnie zagram w Godfather 2 i The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, ale najbardziej czekam na BioShocka 2, Modern Warfare 2 i Operation Flashpoint: Dragon Rising.
Używasz kodów?
Praktycznie nigdy, może oprócz zabawy z policją w GTA IV. A jeśli chodzi o poradniki, czasem zdarzy mi się sięgnąć do internetu po podpowiedź.
Grasz sam czy online?
Generalnie gram solo, natomiast jeśli chodzi o internet, to mam dwa stałe tytuły, które królują w świecie rozgrywek multi. To Call of Duty: World at War i Battlefield: Bad Company.

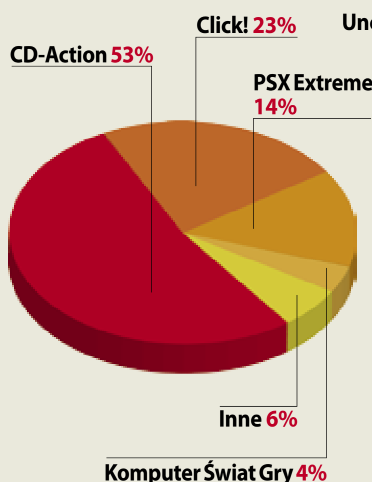
Gracze mają głos

Wraz z zaprzyjaźnionym serwisem **gry.interia.pl** zapytaliśmy internautów o trzy rzeczy. Na początek o to, który z magazynów o grach jest ich ulubionym. Wyniki naprawdę nas zaskoczyły, bowiem Click! zajął w tym zestawieniu dobre drugie miejsce. Gratulujemy też naszym kolegom z CD-Action, którzy o kilka długości wyprzedzili konkurencję. Wyniki poniżej.

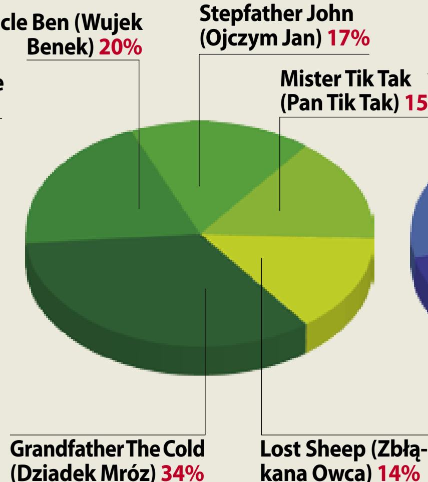
Przygotowując się do prezentacji BioShock 2 i nie wiedząc jeszcze, jakie tajemnice skrywa podwodne miasto Rapture, postanowiliśmy żartobliwie spytać graczy, jaka postać pojawi się w tej grze. Okazuje się, że internauci tym razem nie mieli nosa. Z listy możliwych odpowiedzi wybrali leciwego pana, Dziadka Mroza, tymczasem nowym bohaterem BioShock 2 okazała się młoda dziewczyna, Big Sister.

Idąc tym samym tropem, spróbowaliśmy odgadnąć kolejną z wielkich „growych" tajemnic 2009 roku: gdzie i kiedy toczyć się będzie akcja Assassin's Creed 2. Tym razem typy były bardziej prawdopodobne, choć – jak się wkrótce okaże – równie nietrafione. Na patriotyzm graczy można jednak liczyć – najbardziej chcieliby, by Altaïr przeniósł się do okupowanej Polski. My też!

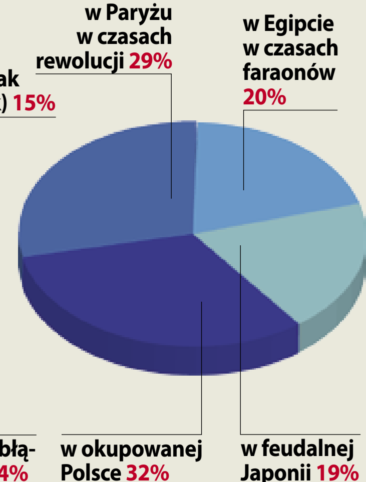
Jakie jest twoje ulubione czasopismo o grach wideo?



Kto twoim zdaniem będzie jedną z głównych postaci w Bioshock 2?



Gdzie twoim zdaniem rozgrywać się będzie akcja Assassin's Creed 2?



WWWarto zajrzeć

Co miesiąc przedstawiamy ciekawą stronę WWW, którą redakcja Clicka dodała do Ulubionych. W tym numerze:



Double Fine
www.doublefine.com

Oficjalna strona internetowa studia Double Fine (twórców m.in. Psychonauts) to miejsce pełne skarbów. Poza informacjami na temat gier tego zespołu – w tym także nadchodzącej produkcji Brutal Legend – znaleźć tu można zwariowane tapety opracowane przez grafików studia, a także (w zakładce Games) zestaw niewielkich przeglądarkowych gierek. Najlepsza jest ta najnowsza, przedstawiająca przygotowania szefa studia, Tima Schafera, do prelekcji na... tegorocznej edycji Games Developers Conference. To przygodówka w klasycznym stylu point'n'click, która na pewno rozbawi wszystkich znających język angielski. Naprawdę WWWarto zajrzeć!

Zagubieni

Choć w next-genowych grach nie brakuje wspaniałych bohaterów, zdarza nam się tęsknić za herosami z przeszłości. By nie popadli w zapomnienie, co miesiąc będziemy przypominać jednego z nich.

Turrican

Bohater jednej z najciekawszych strzelanek z czasów ośmiobitowych. Cała seria, składająca się z trzech tytułów, zachwycała nieliniowymi poziomami i grafiką, którą wielu uważało wówczas za niemożliwą do osiągnięcia. O tym, że nie tylko my pamiętamy o tej postaci, świadczy gra Hurrican (**www.hurrican-game.de**), jedna z najlepszych niezależnych produkcji 2008 roku.




Click!
darkSector